闘うパソコンゲームマガジン
昭和61年7月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻 第7号 通巻第19号
昭和60年11月19日 国鉄首都特別扱承認雑誌 第8666号
Vol.19
コンプティーク
大増ページ刷新2号
1986 7月号 430yen
ロールプレイングゲーム
RPG大特集2
ウルティマIII
マーベラス/ザナドゥ
全マップ公開ウルティマIV
ファミコン版
ドラゴンクエスト
エッチな袋とじ
ギャルッぽクラブ
キャンパスギャルの㊙写真&なま声付!
スクープ! 魔界村に
コンティニューコード発見!!
いま
BPSが最高!
RPGの家元
●ブラックオニキスからファイヤークリスタルへ
●超大作ムーンストーンの全ぼう
モンスター
マニュアル付

HAL Laboratory

マジで惚れさす、

MSX SUPER PLAYERS DUNK SHOT

本格派バスケットボールゲームが、キミの理性を狂わせる。

発売以来、人気爆発！夢中にならないほうがおかしい。その名は“スーパープレイヤーズ ダンクショット”なんと、スポーツゲーム初のロールプレイング的要素を持ち、ゲームの進行にともないプレイヤーがどんどん成長する。これぞ、まさに本格派ゲームだ!!

能力でプレイヤーが選べる。ということは、キミには当然、監督としての才能も求められる。

チームのメンバーには白人、黒人、東洋人などから8人を登録する。国際性に富んだチームづくりが可能なんだ。もちろんメンバーの名前は自由につけられる。そしてこの中から、ジャンプ力、シュート力、ランニング力などを判断し、3人のプレイヤーを出場させ、あとの5人は、ベンチで出番を待っている。キミは監督として、すべてのメンバーのコンディションを把握していなければならないというわけだ。

スポーツゲーム初のロールプレイング的要素が、このゲームを奥の深いものにした。

このゲームのいちばんの特長は、なんといってもプレイの進行にともなってプレイヤーが成長することだ。経験の多いプレイヤーほどシュートの決定率が高くなり、ジャンプ力、ランニング力もアップする。だからといって使いすぎると能力が低下するから要注意。そんな時はスタミナバリバリのプレイヤーと即交代。ベンチにもどして回復させてやろう。

ルールは実際のゲームに忠実。ドリブル、パス、フォーメーションプレイを使いこなせ!

ルールは実際のゲームに忠実。コートの色、ユニフォームの色も選べる。さらに、相手チームの強さや試合時間も選べる。ドリブルで攻め込んですかさずパス。そして驚異のダンクショット。多彩なフォーメーションプレイで、ポイントを奪う。マンツーマンでディフェンス強化。はたしてキミのチームはチャンピオンになれるか!!

スーパープレイヤーズ
ダンクショット
■定価5,600円
ROM HM-021
（ユーザーRAM16KB以上要）

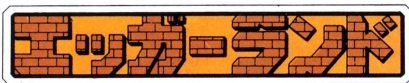
プレイヤーは8人まで登録可能。その中の3人が出場し、あとの5人はベンチで待機。ファールの回数や疲労度のチェックも重要だ。

コートの色、ユニフォームの色をカラフルに変えて楽しめる。フォーメーションプレイもいろいろあるぞ。

じっくりプレイするか、すぐに勝負をつけるか。試合時間は自由に選べる。

シュート力、ジャンプ力、ランニング力などプレイヤーの能力を把握できる。

強烈ソフト勢揃い！

MSX 100面クリアで、
キミのパワーは試される。

ミステリー

キャラクターが可愛いいからといって、甘く見てはいけない。このゲームは、なんと100面以上をクリアしなければならない非常にシビアなものだ。メインステージ100面、ボーナスステージ10面、そのうえスペシャルステージ5面の計115面が、キミの挑戦を待つ。ストーリーは、モンスターたちの攻撃をかわしながら、捕らえられたお姫様を救出する、スリルあふれるもの。パズルの要素と絡みあって難易度もA級。キミの頭脳の極限に挑む、パズル＆アドベンチャーゲームだ！

ROM HM-018
定価 5,600円

MSX用コントローラ「ジョイボール」
いよいよキミは、得点No.1になる。

ファミコンでその威力を発揮していた「ジョイボール」が、MSXの世界にも、やって来た。1秒間に15発の連射が可能な注目の新兵器の登場だ。連射スイッチをON。あとはボタンを押すだけで毎秒15発の連射ができる凄いマシン。スターフォースも、そしてハイパーオリンピックも、高得点が期待できる。コントロールも、操作レバーがボール状のためラクラク。思い通りの動きができるというもの。バリバリ撃って得点アップ。キミが、No.1になる日は、近い。

■**定価/3,980円** HJB-001

もう、コンピュータはノート代わり。キミの日記帳としても使えるぞ！

HALNOTE

コンピュータを普通のノート代わりに使えたら。こんな思いが、かなえられる時がきた。"HALNOTE"は、その名のとおり電子のノート。普通のノートの感覚で自由に、簡単に使える優れソフト。画面上にアイコンなどを用いて表示されたメニューの中から、ポインティングデバイスを使って選択する。マニュアルを読みながら使用法をマスターするなんてことはオサラバだ。家計簿、日記帳、レポート作成、データ集計まで、使い方はいろいろ。すぐに使える、それがHALNOTEだ！

MSX2

●日本語ワードプロセッサー●グラフィックエディター●表計算プログラム●グラフ自動作成プログラム●データベース

（現在開発中）

株式会社 HAL研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル
TEL 03-252-5561 FAX 03-252-8675

資料を差し上げます。 資料ご希望の方は、100円切手同封の上封書にてお申し込み下さい。

■**HAL研究所では通信販売も受付けています。**
（送料は、お客様のご負担となります）

コンプティーク もくじ CONTENTS

1986 Jul. Vol.19 発行／角川書店 7月号

今月のスター
●松本典子ちゃんポスター
撮影／小林ばく
スタイリスト／くまがいさちこ
ヘア＆メイク／大榎明美(BIANCO)

●ウルティマⅣ・ゲームマップ
イラスト／李　良明
▶表紙撮影協力／ヘッドクォーター(衣裳)
キデイランド(エアーソフトガン)

COVER
アートディレクター／高木和雄
フォト／岩瀬陽一
ヘアメイク／林カツヨシ
(N.Y.PROJECT)
スタイリスト／高橋陽子
モデル／大西結花
▶TVドラマ"このままじゃボクの将来知れたもの(NTV系)"で、ちょっとツッパった真琴ちゃんの役を演じて人気急上昇中の結花ちゃん。挿入歌"危ないタイトロープ"も5月25日に発売されたぞ!!

Crush THE Game

RPGワールド

DRAGON GYM
ドラゴン・ジム

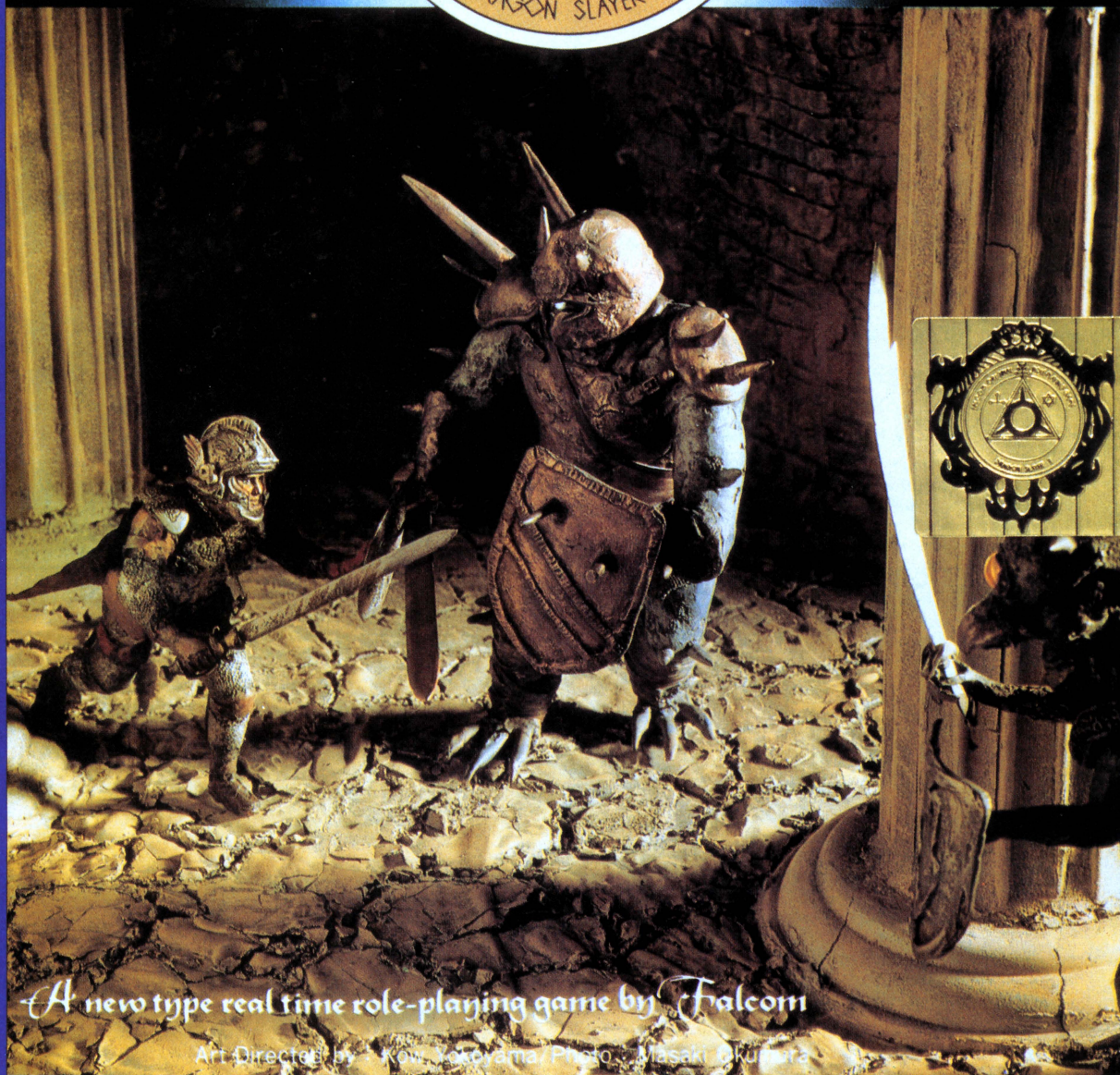
超SFバロック・ファンタジー・コミック

神聖記ヴァグランツ Vagrants

ハードウェア情報のページ

HARD PACK PAGE

コンプティーク7月号についてのお問い合わせは

休日を除く月～金曜日の午後4～6時の間に **03(359)9900** で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせは御遠慮ください。もちろん、トップシークレットテレフォン同様に、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてネ。

TM
ザナドゥ
XANADU
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II
A new type real time role-playing game by Falcom
Art Directed by : Kow Yokoyama / Photo : Masaki Okumura

富士通

総、天、然、ショック。

(同時発色)

色が一斉に立ちあがる。音が想像力を呼びさます。周辺機器(バイプレイヤー)もいっそう充実。
“AVC”=オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。富士通から。

A Audioに凝る。 楽器音やサウンドイフェクトの音色データを内蔵したFM音源を、サウンドエディタ*1とミュージックエディタ*2で操って、音色のアレンジから作曲・演奏まで、自由自在。

V Visualで遊ぶ。 中間色も美しい4096色の天然色グラフィックス。素材をビデオディジタイズ*3して本体にとりこみ、グラフィックエディタ*4でオリジナル画像に。スーパーインポーズも一発。ビデオコンバータ*5を使ってVTRに録画したり、カラフルにプリントアウト*6することも可能です。

C パソコンを欲ばる。 パソコン通信に欠かせない、自動発着信対応のATモデム-300*7、最大で64種類の単語を音声データとして認識することのできる音声認識カード*8を用意。

●赤外線ワイヤレスキーボード ●128KBのメインメモリ ●高速グラフィックスを実現する専用LSI
●JIS第1水準漢字ROM ●3.5インチフロッピィ ●AV機能をパワーアップしたF-BASIC V3.3。

*1 *2――― オプション、各¥9,800 *3――― オプションのビデオディジタイズカード¥24,800が必要です。
*4―― オプション、¥9,800 このソフトを動かすにはマウスセット¥33,000が必須です。 *5―― オプション、発売予定
*6――― カラー漢字熱転写プリンタ¥79,800 *7――― オプション、発売予定 *8――― オプション、¥49,800
▶FM77AV専用テレビは、パソコンを使わない時、テレビに切り換えてご覧ください。(アンテナ工事費別)

¥128,000(FM77AV-1 本体価格・キーボード付)
¥158,000(FM77AV-2 本体価格・キーボード付)
¥ 89,800(カラーCRTテレビ-15)別売

富士通株式会社●OA営業統轄部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代)
技術的なお問い合わせは―FMインフォメーションサービス☎(03)432-0816 (お問い合わせ時間)10:00~18:00 月~金(祝日を除く) 富士通プラザ(マイコンスカイラブ含む) ●丸の内(03)215-0321
●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5476●仙台(0222)66-8711●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231●大阪(06)344-7628●広島(082)211-1717●福岡(092)713-0135

ファミリーコンピュータ™

スーパーテクニックマニュアル

★人気ソフトのスーパー攻略法を徹底解説!

アッと驚く驚異の ファミコン スーパー上達ブック! これで君もファミコン上級者

B6判
●各380円

1 ボンバーマン
BOMBER MAN

ボンバーマン全50面を完全に紹介。他の追随を許さぬ親切なガイドブック。ファン必見の一冊。**これで差をつけよう!!**

2 バイナリィランド
BINARYLAND

グリンとマロンが大活躍! 2匹は、みごとめぐり会えるか? ボーナスパネルの秘密を32面まで完全紹介。**これで差をつけよう!!**

3 スペランカー
SPELUNKER

全てのエリアがわかるマップ方式。エリアI-1からIV-4まで、わかりやすいマップと写真で解説。ソフトの全てが、オールカラーで完全に解明された。**これで差をつけよう!!**

4 スターラスター
STARLUSTER

初めての完全解明本がこれだ! ついに解明された! あまりの複雑さにこれまで刊行されなかった「スターラスター」その秘密のすべて!

5 アーガス
ARGUS

最新ソフトを完全解明するぞ! 今まで解明されなかった「アーガス」の全ポイントを初めて紹介。奇数面と偶数面で別解説します!

●ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

㈱朝日ソノラマ
東京都中央区銀座4-2-6
〒104☎03(563)6021~3

STAR CHALLENGE SEREIS

スター・チャレンジ・シリーズ

Hello Challenger Book

新書判
●各400円

ゲームブックの本場で大人気!

クリストファー・ブラック著
ゲーム・ブック翻訳版

成功か失敗か——それを決めるのは君の判断力!

●君は宇宙の英雄になれるか!?

①惑星危機一髪

長井裕美子訳　君は惑星連合の新人諜報部員だ。相棒は2—Tor。基地コスモスを宇宙の敵から守るのが、君の重大なる任務だ。さあワープするぞ!

●緊急事態発生!その時、君は——!?

②侵略者はアンドロイド

猪俣美江子訳　宇宙ステーション本部に侵入した敵を倒せ!武器はマイクロ・パルサーと君自身の冷静な判断力だ。成功を祈る。

●謎に迫るのは君と2—Tor!!

③びっくりハウスの謎

羽田詩津子訳　「宇宙遊園地惑星」で連合軍の戦士が続々と行方不明に…。その謎を突きとめるのは君と2—Tor。愛艇チャレンジャー号で、さあ出発!

●君は秘密をあばけるか!?

④太陽虫の秘密

長井裕美子訳　銀河の彼方で恒星が次々に消える——!犯人は太陽虫か!? 異星人の陰謀か? バイオスーツに身を固め、君は秘密に迫る!!

●新物質「ノビウム」とは何か!?

⑤銀河の略奪者

長井裕美子訳　謎の新物質「ノビウム」を追い求めるハンターと略奪者たち!「ノビウム」とは一体何か——?それを探るのが君の役目だ!

●凶悪空間へ急いでワープだ!!

⑥宇宙魔境

羽田詩津子訳　誰もが恐れて近づかない凶悪な空間——それが宇宙魔境だ。君の使命は、その秘密のベールをはがすことだ!! 2—Torとワープ!

●君は生きのびられるか!?

⑦暗黒の次元

長井裕美子訳　巨大な脳、恐竜、星人——思いもかけぬ怪物が君を襲う。暗黒の次元で果たして君と2—Torは生きのびられるか?

●君だって宇宙では英雄だ!!

⑧消えた惑星

長井裕美子訳　何千年もの昔に消えた、謎の惑星を追え! それが君たちの使命だ。『闇の星雲』・『虚空々間』のいずれかに秘密が——!

よ・う・こ・そ・いらっしゃい
ファミリーコンピュータ™用カセット
MAKAIMURA
魔界村
© CAPCOM
大魔王の手下のサタンゆうやつが、
プリンセスさらいよった！
こいつ悪い奴やねん！
早よ助けに行かな殺されてまうでェー
せやけど、魔将軍のおる魔界村
ゆうとこには、6つも門があって、
全ぶくぐりぬけていかな、プリンセス
は救い出すこと出けへん！
墓で待ち受けるゾンビ群。
ゾンビー
かなり手強い攻撃悪魔。
ウッディピッグ
屋敷で見張る大男たち。
MAKAIMURA
新登場!!
あんたのボタンさばきに
命かかっとんのや
ボタンさばきに…！
(定価)5,500円
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。
ご注意〉
法性が極めて強い、
ファミコンカセットのダビング機が出ていますが、
のプログラムは絶対にコピーできません。
タワーモンスター
ガンバッテや。
株式会社 カプコン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-17-10 ☎(03)205-0231(代)

ゲームメーカー徹底分析　第1回！〈BPS〉
「BPS・SAGA」—和製RPGの旗手登場—P16
WHAT'S ザ・ムーンストーン
MAKING OF ザ・ブラックオニキス
HOW TO ザ・ファイヤークリスタル
BPSモンスター㊮ニュアル
超人気ソフト解剖
ウルティマIII P37
マーベラス P47
連載
ドラゴンクエスト P51
ザナドゥ P55
RPG
ロールプレイングゲーム

RPG
特集
ハイドライドⅡ
リグラス
タイムエンパイア
ムーンストーン
トリトーン
ブラスティー
スクリーマー
マーベラス
メルヘンヴェール
リアルタイムアクション・ストーリー性重視
レリクス
リアルタイムインドア志向グラフィック重視
夢幻の心臓Ⅱ
ジェネシス
リアルな戦闘シーン
エプシロン3
SF志向
ザナドゥ
ライーザ
アニメ志向
ファンタジアン
戦闘シーンのリアルタイム化
カレイドスコープ
シリーズ化シナリオ重視
アークスロード
ハイドライド
リザード
ファイヤークリスタル
ドラゴンスレイヤー
夢幻の心臓
ポイボス
SF志向
ブラックオニキス
インドア志向
リアルタイム性重視
ダンジョン
アウトドア志向（地上＋ダンジョン）
WIZARDRY
ULTIMA Ⅲ
第2弾
大特集
またもや、またもやのRPG大特集。超新作ムーンストーンを始めBPSの3部作一挙公開。さらには名作ウルティマⅢ必勝法、連載のドラQ、ザナドゥもいよいよクライマックスだ。ささ、熱いうちにめしあがれ。

BPS（ビーピーエス）

和製RPGの先駆者、BPSのすべてを公開する

BPS世界図

The BLACK ONYX

ウツロの街の廃墟の下に隠された巨大な地下迷宮を探索し、謎の宝石ブラックオニキスにせまるシリーズ第1弾。

The FIRE CRYSTAL

街のはずれにある、不気味なテンプル（寺院）。その内部もまたモンスターたちがさまよう広大な迷宮であった。

勇者たちは5人1組のパーティーを組み迷宮にはいっていく。

ファイヤークリスタルでは、パーティーに魔術師が加わる。

 イラスト 松尾たかよし マンガ いしかわじゅん

神話

SAGA

いまや、わがパソコンゲーム界は、、右も左もUPもDOWNもRPGの花盛り。このブームの火つけ役になったのが、BPSの「ザ・ブラックオニキス」なのである。そこで今月は、ゲームメーカー徹底分析の第1弾として、日本のRPGの元祖、家元ともいえるBPSの魅力のすべてをドドドーンとお届けしよう。さあ読むべし！

ブラックタワー

The MOON STONE

勇者たちの第3の冒険は、ゲートから外の世界へ出ていくことであった。そこに待ちかまえていたのは……!?

今度の旅ではプリースト（僧侶）が重要な役目をはたすのだ。

BLACK ONYXシリーズすなわち『ザ・ブラックオニキス』『ザ・ファイヤークリスタル』そして最新作『ザ・ムーンストーン』の3作はそれぞれ親密な関係をもっている。たとえば、物語はいつもウツロの街から始まる。

PLAYERが『ザ・ブラックオニキス』で作り育てあげたキャラクターたちは、そっくり第2作の『ザ・ファイヤークリスタル』で活躍するし、『ザ・ムーンストーン』に移すこともできるのだ（まったく新しいキャラを作ることも可能だけど）。

STORYもまた、謎を秘めた宝石を探す冒険、という点では同じだ。つまりこれらの作品は、BPSサーガという大いなる神話大系の一部なのだ。今後、第4作、第5作と生みだされるにつれ、この神話大系は巨大な姿を明らかにするはずだ。

What's ザ・ムーンストーン？

シリーズ第3作、いよいよ開幕！　勇者たちは大いなる冒険を求め、ウツロの街を旅立ったのである!!

前評判だけが飛びかっていたウワサのRPG『ザ・ムーンストーン』が、ついにその正体を明らかにした。前2作とはガラリと雰囲気を変えたこの話題作の全貌を、発売に先駆けてリポートしてみよう。

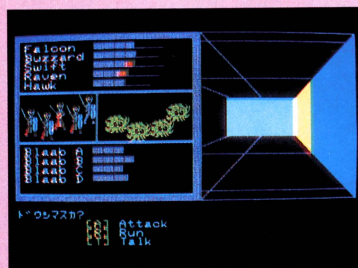
『ザ・ムーンストーン』のメイン画面。怪しげな家の横にモンスターの姿が。実際の画面では中央に味方キャラが表示される

地下の迷宮から百鬼夜行の荒野へ冒険の舞台は移り変わったのだ！

アウトドアタイプRPGに

はるかなる太古、それを持つと世界を支配できるという神秘的な聖石ゴッドストーンがあった。光の種族シルン族と闇の種族ディム族はゴッドストーンをサンストーン、ムーンストーンという2つの聖石に分け、それぞれおたがいが管理することにした。が、邪悪な野望に燃えるディム族を恐れたシルン族の賢者は、ムーンストーンを隠したのである。

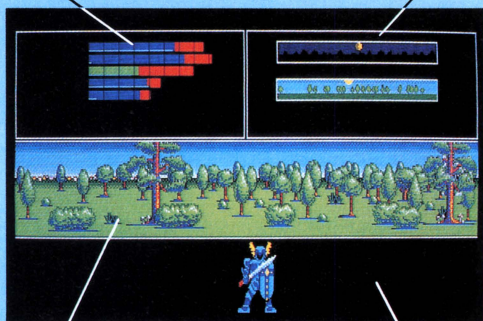
時は流れ、平和な日々に飽きた勇者たちは、ウツロの街の禁断のゲートを開け広大な原野へと向かう。ムーンストーンを探し求めるクエストに……。

ツ、ツカレル。巻頭からシリアスムードでぶちかましたら、すっかり肩がコッちゃいましたヨ。ま、つーワケで『ザ・ムーンストーン』は前2作に比べ一味いや二味、えーい五味はちがうゲームコンセプトになっている。まず大きいのが、何層にも重なった地下迷宮をさまようというウィザードリータイプから、広い原野を探険していくウルティマタイプのゲームになったこと。これによってゲーム画面のレイアウトもガラッと変更された。くわしくは右ページ上を見てもらいたいが、味方キャラや背景などを表示する画面が広くかつ精密になり、かなりリアルなゲーム感覚を体験できるだろう。また、味方にプリースト（僧侶）という新しいキャラが加わったのも大きな特徴だ。『ザ・ファイヤークリスタル』で魔法使いは敵を火あぶりにしたり氷づけにしたりと、過激な魔法を使ったが、プリーストの魔法は防御、探索といったソフトな目的に使う。プリーストは穏健中道派、いいヤツなんだよ、ウン。

第1作『ザ・ブラックオニキス』では5人の戦士が謎の宝石を求めてダンジョンをさまよう

第2作『ザ・ファイヤークリスタル』。パーティーに魔法使いが加わりパワーアップ

これがムーンストーンの画面だ

勇者たちの体力やレベルなどを棒グラフで表示。

現在の時間や月の満ち欠けなどの情報が、太陽と月の位置、形でわかるよう表示。戦闘シーンになると、敵の体力などが棒グラフで表示される。

いまいる場所の風景が表示され、キャラの動きに合わせて左右にスクロール。敵キャラは左右の端から出現する。

人のウワサ話や使えるキーの一覧が表示される。このあたりはブラックオニキスやファイヤークリスタルと同じ。なお、ウワサ話は漢字ＲＯＭがなくてもちゃーんと漢字入りで出てくるぜ。

MUMMY

マミー。映画などでもおなじみ、よみがえった古代のミイラ。ブラックオニキスに登場。

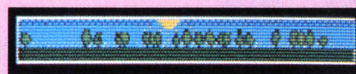
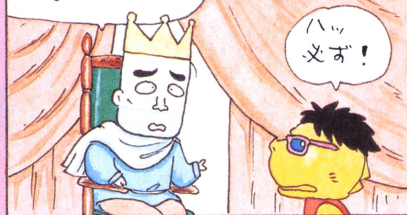
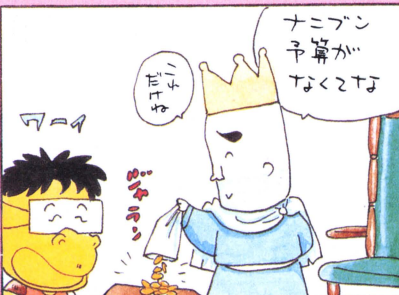
1. 勇者はゆく

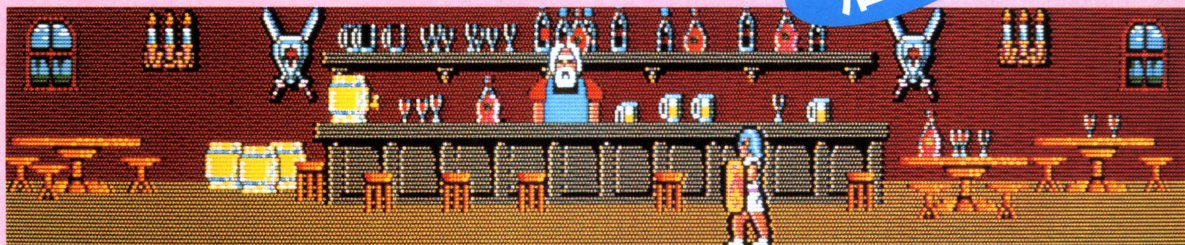
昼型と夜型のキャラが登場

このゲームにはさらに太陽と月という重要な要素が加わった。これらはつねに画面に表示されていて「おや、もう昼か」とか「夜だ」とか「満月だからお月見しよう」といった情報がすぐわかるようになっている。ん、それがどーしたって？　フフフ、それがこーしたのである。

パーティーに参加するフリーストは正式にはサンフリーストと呼ばれ、昼間は力強いが夜にはパワーダウンする昼型人間タイプ。一方、ムーンフリーストという夜になるとやたら元気になるキャラが出てくる。つまり夜型ね。で、このムーンフリーストとわれらが勇者たちが闘うような場合、いま昼か夜かというのがとても大切なポイントになる（でもサンフリーストは昼と夜を逆転する魔法を使えるのだ）。ほかにも昼か夜かによって強さの異なるモンスターがいろいろ出てくるしね。んでもって、満月の夜だと人狼なんてモンスターが現れるしね。このようにゲームの進行に、太陽と月が複雑微妙に関わってくるのである。

太陽と月の動きがポイントだ！

太陽 地平線から現れた太陽がまた地平線に沈むまでが日中。太陽が見えないと夜である。

月 月は動くにつれ、新月、三日月、満月と満ちていき、また順番に欠けていく。

街に森に沼に秘められたさまざまな謎を探し、その答えを得よ！

酒場

▲重要な情報収集の場。店の主人や客から話を聞こう

世界がこれまた広いのだよ

『ザ・ムーンストーン』はとてつもなく広大な世界が舞台だ。どれっくらい広大かというと、約5万画面分つー広大さ。ブラックオニキスの200倍だぜ、これは。この広い世界を不気味なモンスターがうろつき、さまざまなワナもたっぷりしかけられている。

しかもだ。これまでのゲームのように出会った敵を倒し、アイテムを集めるというだけでは先には進めないのだ。この広い世界を放浪し、さまざまな情報を収集しなければ、大いなるムーンストーンには近づけないのである。

人のウワサに気をつけろ

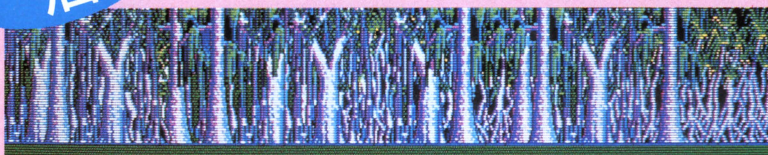
情報を集めるとは、具体的にはどうすればよいのか。酒場や宿屋に行き、そこにたむろする客たちからRUMORつまりウワサを聞きまくるのだ。客たちは、すべてが善人とは限らない。悪人の集まるいかがわしい酒場だってある。でも、そんな場所でしか聞くことのできない情報も必要なのだ。

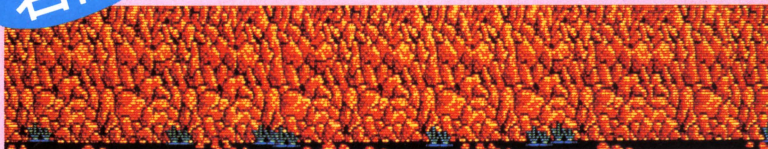
こうして集めたウワサをつなぎ組み立てていくと、ある謎のヒントが浮かびあがり、その謎を解くと、また新たな謎が立ちはだかるという構造になっている。

しつこいようだがこの『ザ・ムーンストーン』はかなり複雑で、推理力など頭の能力が要求される謎また謎のゲームなのである。パッパラパーにはチトむずかしい大人のRPGなのだ。

街

▲宿屋や酒場などがある。通りを歩いているといろんな人やモノに出会うだろう

沼

▲じつになんとも不気味な雰囲気の場所。いったい何が出てくるか？

岩山

▲石垣のようにも見えるが大きな岩がゴツゴツした山の中である

家

▲正面に怪しげな家が……。中にはいるか、通り過ぎるか!?

酒場

▲一番最初に出てきた酒場とはちがって、暗い雰囲気。悪人どもの集まる酒場なのだ

▼BPSの開発室の壁にはられた、ムーンストーン世界のイメージマップ

無益な殺生は避けよ

『ザ・ファイヤークリスタル』でもそうだったが、このゲームでも各キャラのカルマの値が重要になる。カルマとは、レベルや生命力と同じくキャラクターの能力を左右する要素で、この値が大きいほど善、小さいほど悪の性格に近づくのである。よーするに、無害な街の住人とか、おとなしそうなモンスターをやたらと殺していくと、どんどんカルマの値が下がっていくのである。悪人になっちゃうのである。あげくのはてには、宿屋に行っても追いだされ、酒場に行ってもだれもウワサを聞かせてくれない。道を歩けば石を投げられ「ねえ奥さん聞きはりましたァ、あそこの子、フリョーなんやってェ」とご近所のヒソヒソ話のタネになってしまうのである。

無益な殺しは避けなければならないという、じつに道徳的なゲームであります。

モンスターもユニークだぜ

最後に、主人公である勇者たちや、モンスターのことにふれておこう。

勇者は例によって5人で1組のパーティーを組み旅を続ける。ただ、このうちのひとりがリーダーになり、もしリーダーが死ぬと、他のメンバーが残っていてもその時点でゲームオーバーになるというしくみ。反対に、リーダーさえいれば、メンバーの変更は自由に行なえる。いろんな個性のキャラを多数作っておき、状況に合わせてパーティーを組み直す、なんていう手もいいかもしれない。

モンスターは、じつに感動的な迫力モンがゾロゾロ出てくる。が、こいつらも明らかに敵対するヤツ、無害なヤツ、こちらの力強い味方になってくれるヤツと、かなりややこしい設定になっておるのだ。うわべだけで、ウワーモンスターだ、このやろこのやろ、どーだザマーミロ！　とやっつけちゃうと、あとで泣きを見るけんね。モンスターとの接触に、くれぐれも気をつけてくれたまい。

『ザ・ムーンストーン』は、このように、かつてないスケールをもつ、本格派RPGだ。ハンパなテクニックじゃ突破できないはずだ。逆に、腕と頭に十分自信のあるキミの前には、大いなる冒険への扉が開かれているのだ。

SPECT
スペクト。ヨーロッパの幽霊の一種スペクター（Specter）がモデルのモンスター。

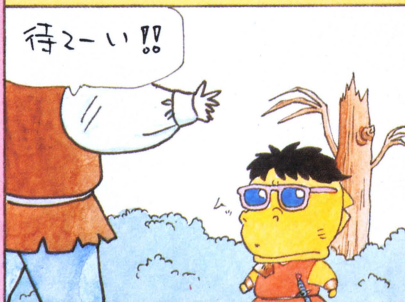
とゆーわけで、いましばし待たれい諸君

さて、この記事を読んだキミ、すぐにでも『ザ・ムーンストーン』をプレイしたくなっただろう。しかしこのゲームは現在ただいまの時点ではまだ開発途中。BPSのユーシューなスタッフが眼を血走らせ、腰痛に苦しみ、フロにもはいらずガンバッてはおるのだが、なにせあまりにも雄大なスケールのゲームだけに、そう簡単には完成しない。

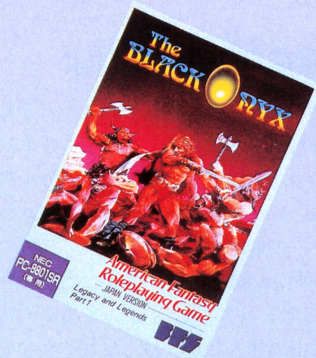
「7月には……、いや8月には必ず発売する予定で努力しまーす」と開発チームリーダーの木田さんも軽いノリで言うておりますので、諸君、いましばらく期待しながら待とうではないか。

この重々しい雰囲気の扉の奥でムーンストーンの開発は続く

「モータイヘンナンスカラ」と語るキャラデザイン担当のハンスさん

ムーンストーンの画面写真は開発用のものです。

MAKING OF ザ・ブラックオニキス

名作はいかにして生まれたのか、その誕生の秘密を探る！

3年前、アクション主流であったパソコンゲーム界に突如出現し、RPGのおもしろさをゲーマーたちに植えつけた『ザ・ブラックオニキス』。
その開発ストーリー、そして裏話の数かずを、いま初めて明らかにしよう。

D&Dマニアのハワイ大生の夢の結晶、それがブラックオニキスだ！

開発者登場

「ご飯を食べるとき以外はズ——ッとパソコンの前でプログラミングという生活が何ヵ月も続いたネ」

ヘンク・ロジャース。『ザ・ブラックオニキス』の開発者兼ＢＰＳ社長兼アメリカ人。ハワイから日本へ来て、長年の夢であったブラックオニキスの開発に着手する。大型コンピュータは学生時代からあつかいなれていたが、パソコンを使ってプログラムを組むのは初めて。悪戦苦闘の恐怖の日々が始まったのである。

まず手をつけたのが迷宮のデザイン。これを立体的に見せるルーチンを作り、モンスターや人間を作る。

「モンスターを１匹デザインしたら、ボクの奥さんに見せるね。キャーカワイイなんて言われたらボク、がっかり。可愛いモンスターなんてダメだよね」

ゲームの部品に相当するプログラムをいくつも作り、組み立てる作業が何日も続いた。

このプログラムの中でユニークなのが「人名命名プログラム」。ゲームに登場する人間の名前を自動的に作成するプログラムだが、テストしてみると35000回に１回ヘンクさん自身の名前が現れた。

「友だちの名前もいっぱい出てきたよ、フフフ」

さて、こうしたプログラミングの段階では、ストーリーも現在のものとはかなりちがっていたそうだ。たとえばテンプルやアリーナにもはいれるストーリーであったのが、あまりにもプログラムがぼう大になるため、やむなくカット。でも、のちにテンプルでの冒険が『ザ・ファイヤークリスタル』というゲームになったのはご存じの通り。そしてアリーナはシリーズ第４作の舞

Ｄ＆Ｄのメタルフィギアを前に熱っぽく語るブラックオニキス生みの親、ヘンクさん

初期の３Ｄ迷路スケッチ。コンパスなどがついてる

モンスターのリスト。実際のゲームに出るのは半分ほど

人名命名プログラムの出力例

地下１階の手描きマップ。何度も描き直され、最後にこの形になった

LIZMAN

リスマン　LIZ ARD（トカゲ）とMAN(人間)の間から生まれた怪物？

台になる（このゲームはかなりマジな格闘技ゲームだとか）。

それやこれやで約９ヵ月後、ぼくたちはついにブラックオニキスという、不思議な宝石との衝撃的な出会いを体験することになったわけ。

「ブラックオニキスには、大学時代からのいろんなアイデアがつまってる。ボクの夢のかたまりだヨ」

『ザ・ブラックオニキス』のタイトル画面。この画面にも重要なヒントが隠されている

HOW TO

ザ・ファイヤークリスタル

剣と魔法の戦いに、はたしてきみは勝ち残れるだろうか?

ブラックオニキスの続編として、ほぼ1年後にリリースされた『ザ・ファイヤークリスタル』。魔法の要素も加わり、一段とおもしろくなった、このゲームを突破するためのポイントを教えよう。

基本編：おっかなびっくりテンプルに潜入する勇者たちであった

ウツロの街も変わりました

『ザ・ファイヤークリスタル』は、ブラックオニキスよりも少しあとの時代の物語だ。ウツロの町も様子が少し変わっている。

まず牢獄(ろうごく)がなくなってその代わりに市役所ができた。ここでお金をはらえば勇者たちの名前を変更することがで

タイトル画面。炎がチラチラとまたたく

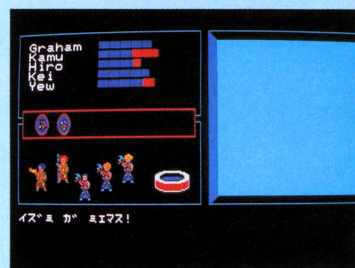
きるようになった。床屋さんも新規開店したので、ヘアスタイルを変えることもOK。きみたちのもっているキャラクター（ブラックオニキスで育てた勇者たちのこと）の中で目をかけてたヤツ（自分の名前をつけたりしてさ）がイマイチ、逆にワキ役だったヤツがえらく強いキャラになった――てな経験あるでしょ。こういうとき、市役所と床屋を利用してキャラの内容を入れ替えるってわけ。

それから、新しく宝石商もオープンした。宝石を買いあげてくれる店だ。なんでこの店ができたかっていうと、『ザ・ファイヤークリスタル』ではモ

これがウツロの街に新設されたものの1つ

ンスターを倒すとゴールドの代わりに宝石が手にはいるんだ。だから買い物をするときは、宝石をお金に変えなきゃいけない。

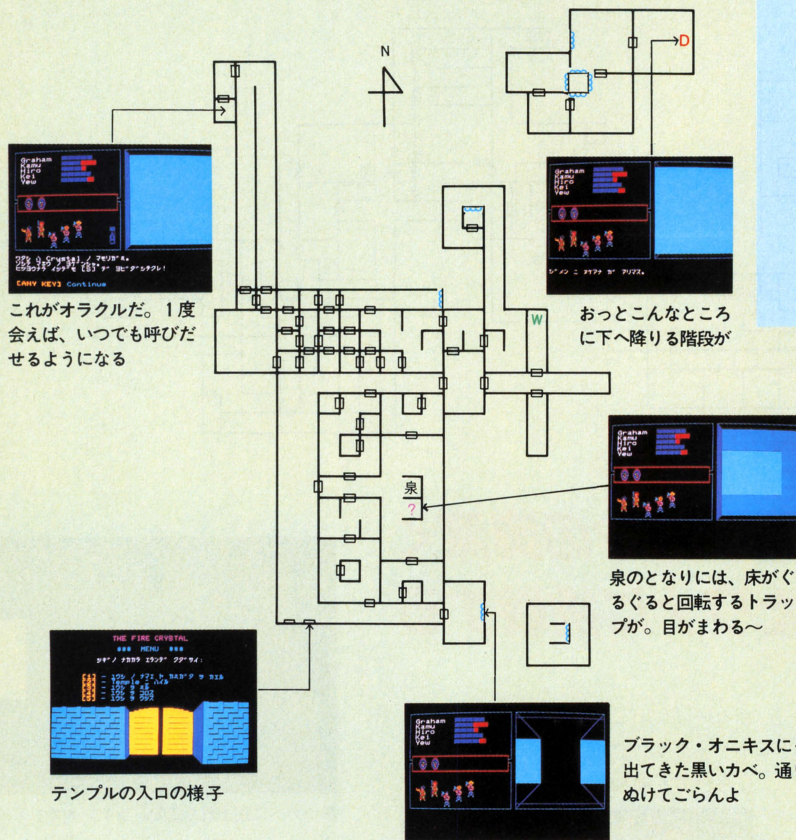
いざテンプルへ!

それでは『ザ・ファイヤークリスタル』の舞台であるテンプルの中へ行くことにしてみよう。そのために必要な作業はキャラクターをテンプルの前のゲートでセーブしておくこと、それだけだ。ところでキャラクターはなるべく強いのを連れていくこと。『ザ・ファイヤークリスタル』では、敵が前作よりもケタちがいに強い。なるべくならブラックオニキスを発見しているキャラのほうがいいと思うよ。もっともある程度強くなったところで『ザ・ファ

テンプルの中の泉でダメージをいやせる

イヤークリスタル』に来てこちらでガンバるという手もあるけどね。

で、テンプルの地下1階にやってきました。この階はゲームになれるためにあるような階だ。この階でしなきゃいけないことは2つ。井戸を探すことと、オラクルに会って魔法使いを作ること。と、このような調子で『ザ・ファイヤークリスタル』の世界のエッセンスを取り出してみんなに紹介することにしよう。はっきりいって自慢するわけだけど、かなり重要なヒントがけっこうはいっているはずだ。

地下1階

地下1階から、すでにいろいろなトラップがしかけられているけど、ゲームになれるためにも勇気をだしてそこら中をしらみつぶしに歩いてみよう。大事なのはオラクルに出会って魔法使いになることだ。

これがオラクルだ。1度会えば、いつでも呼びだせるようになる

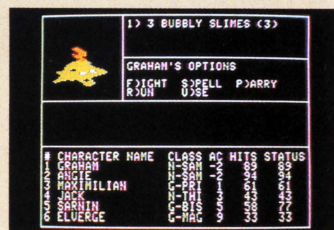
おっとこんなところに下へ降りる階段が

泉のとなりには、床がぐるぐると回転するトラップが。目がまわる〜

テンプルの入口の様子

ブラック・オニキスにも出てきた黒いカベ。通りぬけてごらんよ

アメリカのPRGとBPSのRPG

アメリカにはファンタジーRPGの代表的な作品として『ウィザードリー』がある。そろそろ4作目のシナリオが発表されるらしいのだが、BPSのブラックオニキス・シリーズが、このウィザードリーの影響を受けていることを否定する人はまずいないだろう。

ダンジョン内でのモンスターとの戦いを中心にすえたシナリオづくり、ダンジョンの様子を3D迷路で表示した点など類似点が少なくない。むろんブラックオニキス・シリーズならではのオリジナリティも各所に見受けられる。キャラクターの装備をビジュアル化したり、ヒットポイントや経験値を棒グラフ化して見やすくしている点や、操作性が非常によくなっていることなどは、その最も大きな特徴である。シリーズ第1弾の『ザ・ブラックオニキス』では魔法をバッサリと切り落としたことも逆にファンタジーRPGを知らない人にとってはとっつきやすかったはず。

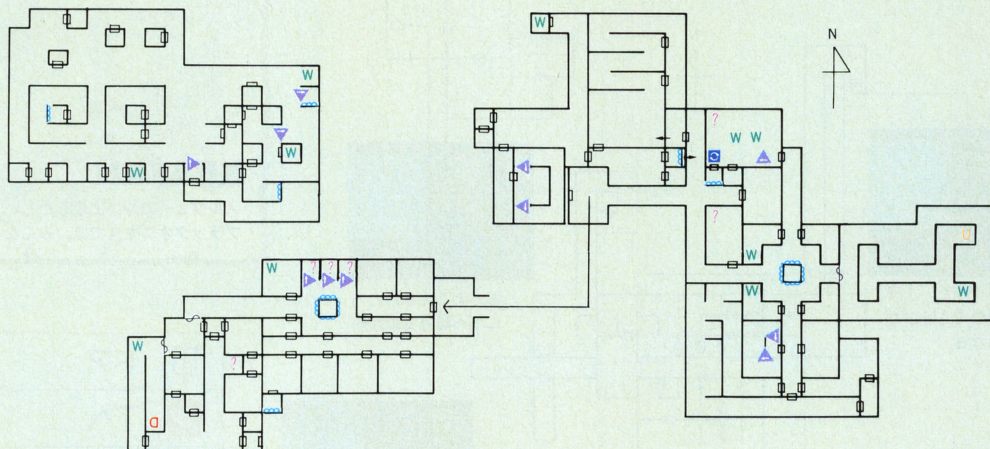
最近アメリカで発表されたファンタジーRPG『バーズテール』では、グラフィックスの部分がウィザードリー・シリーズに比べて、格段によくはなっているけれども、基本的なコンセプトにはまったく変化がない。一方BPSは『ザ・ファイヤークリスタル』で魔法を取り入れ、『ザ・ムーンストーン』ではなんとアウトドアタイプへと進化を続けているのだ。

このチャレンジ精神がBPSのRPGを良質なものにしているのだ。

あまりにも有名な『ウィザードリー』

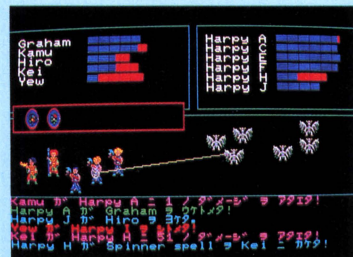
これが『バーズテール』、キレイでしょ

地下3階

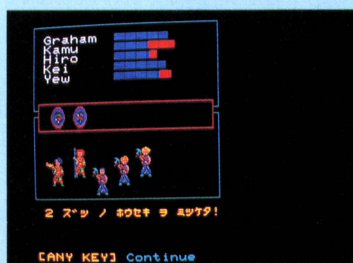
地下3階の広さはなんといままでの2倍もある。それに普通にマッピングしていると、どうしても重なってしまう場所が出てくる。これは、知らないうちにワープしているせい。トラップに負けずにがんばってクリアしよう。

トリック編：ダンジョンの奥深く隠されたワナまたワナに挑戦する

地下2〜4階は成長の階だ

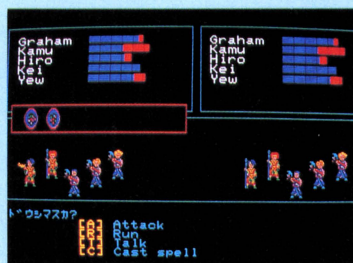
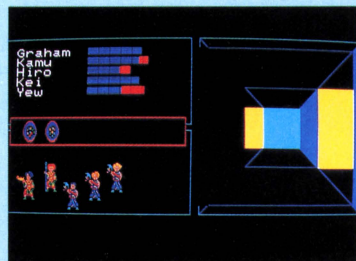
地下1階から地下2階へと降りてみよう。そこは暗黒の支配する世界。どこを向いてもマックラで何がなんだかわからない。モンスターにでくわしても姿も見えないのでは、手のうちようがない。地下2階に降りて最初にすることは、ライトかランタンのスペルを使って、まわりを明るくすることだ。

さて、この地下2階から地下4階ま

剣と魔法を使ったすさまじい戦闘シーン

では、いうなればトレーニングのためのフロアだ。これらの階でキャラクターを成長させアイテムを取りそろえておくのがポイントとなる。まあいってしまうのは簡単だけれども、この階からはダンジョンのマップも複雑になるし、モンスターの中には魔法を使うものも出てくるしね。

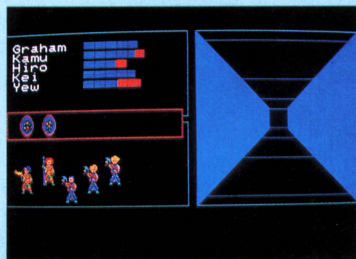
あ、そうそうこのあたりで注意しなきゃいけないことがある。『ザ・ファイヤークリスタル』ではパーティーのならび方を前列と後列に分けている。

戦いに勝つと今回は宝石が手にはいる

そこで防御力の低い魔法使いは、いつも後列におくこと。後列にいれば敵の攻撃を受ける確率が低いからである。

また、レベルが低いうちは、ボルトスペルやフレームスペルなど強力なスペルを使って攻撃してくるモンスター

強敵のドッペルゲンガー、先手必勝だ

黒いカベに囲まれた空間、ポイントですぞ！

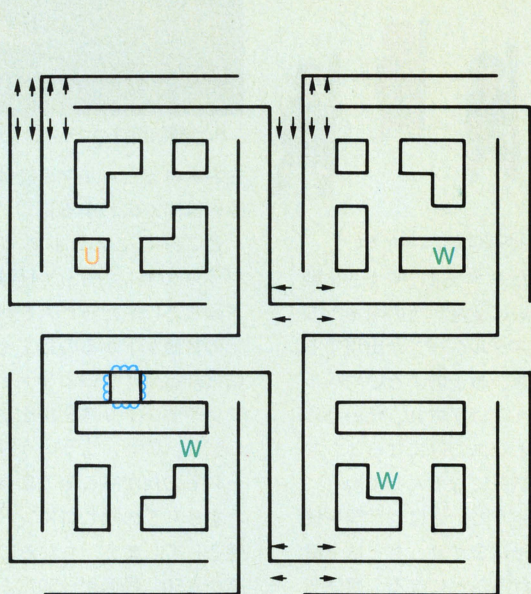
との戦いはさけた方がいいかも。

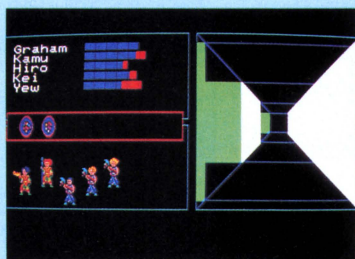
迷宮内のワナ、トラップ対策にも気をつけたい。なかでも手強いのが180回転する床。1本道のときにこのトラップにかかると、知らないうちにまわれ右をして、いままで歩いてきた道をあと戻りすることになる。

どうしても普通の壁にしか見えない

いつのまにかまわれ右してしまうトラップ？

のに通りぬけられる壁、これもトラップだ。こうしたトラップにまどわされっぱなしじゃ、とても地下5階、6階に降りていけない。怪しいと思ったらデテクトの魔法を使ってしらみつぶしに調査してみることが必要だ。

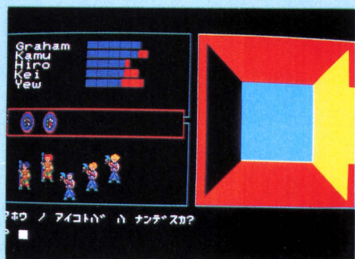
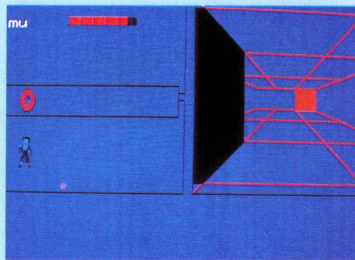
地下5階

ここが例の色の変わるフロア。東西南北がつながっているうえに4つのブロックともよく似たつくりだからまい子にならないようにね。ろうかの交差点のところなど、強いモンスターがたくさん登場するので要注意だ。

前方の壁の色が変わる（矢印の方向に進む）
横方向の壁の色が変わる

RPGには、コボルド、オークなど鬼族のモンスターがよく出るが、このゴブリンはその代表。

地下5階ではある場所を通ると色が変わる

これからが本当の探索だ

地下5階に降りて、ある場所を通過すると、目の前の壁の色がくるくると変わりだす。そう、このゲームにも色のトリックが使われていたのだ。

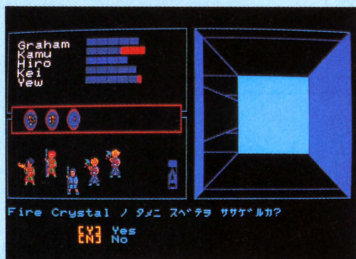
ただし前回（ブラックオニキス）のように、ある順番で色を通るのじゃなく、壁がある色になったとき、地下6階への階段が登場する。ヒントは横の壁もたての壁も同じある色になったときムニャムニャ。

地下6階、ここまで来たら、ファイヤークリスタルは目前！ と思うかい。この階が、一番むずかしいんだなァ。合言葉を求められる場面でアレェ？と首をひねるかも知れないが、これは気にしなくていい。大事なのは黒い部屋（？）のある大広間にたどりつくこと。黒の部屋には、ふたりの魔法使いが協力して魔法を使えばはいれる。その中で、最後のある事を行えば、ゲームはめでたく終了だ。ある事とは何か!? それは言えない書けない教えない。でもヒントがこの「HOW TO ザ・ファイヤークリスタル」のページのどこかに。写真でも、文章でもない方法で……。

「アイコトバ」？ そんなのあったっけ？

アストラルを使って見た地下6階の黒い部屋

魔法編：スペルをとなえ、モンスターを倒す。ウーム気持ちいーねえ

魔法使いの話

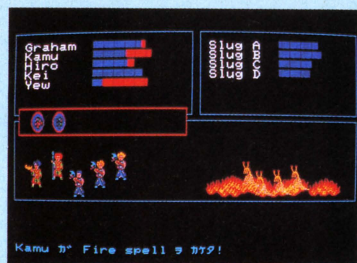
『ザ・ファイヤークリスタル』の売りものの１つに、魔法が使える、ということがある。それも、BPSらしく魔法をそれぞれ美事なグラフィックスで見せてくれるのがウレシイ限りだ。PC-88SR専用バージョンなど、魔法を使うたびに不気味なサウンドが流れるのだ（だれかが、ゴジラが東京に上陸するときに流れる音楽みたい、なんていってた）。

ともかく、こういう楽しさを味わうには、魔法使いを作らなきゃしかたがない。その作り方は、前のページでもちょっと書いたけど、地下１階でオラクルに会うことだ。そして、オラクルにすべてをささげるか、という問いに

オクラルが魔法使いになるためのポイントだ

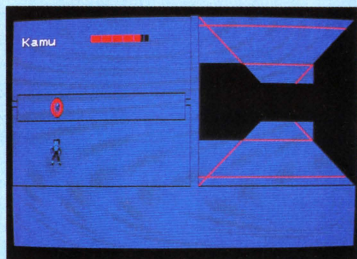
魔法使いはそのレベルによって服がちがう

イエスと答えたキャラは、すぐさま戦士から魔法使いに変身。そのキャラの上に青いクリスタルゲージが出現する。でも、このとき、戦士のよろいやヘルメットなどすべてはがされ、代わりに魔法使いの服とツエだけになると、なんとも不安な気分になるんだよね。

こうなっちゃうと、もはや武器を使った戦闘は戦士にまかせ、もっぱら魔法で仲間を助けることになる。魔法で敵を倒すたびに、クリスタルゲージの経験値が少しずつ増えていき、ゲージを１周するとレベルが１つアップするわけ。このへんのシステムは戦士の場合と同じだ。

レベルが上がれば魔法のレパートリーが増え、威力も増していくんだが、結局、この魔法の力は、それぞれのキャラのもつカルマの値によって大きく

これが戦闘用魔法のファイターだ

左右される（カルマの値はオラクルを呼べばすぐにわかる）。

ところで、このカルマ、前作の『ザ・ブラックオニキス』で経験値やゴールド欲しさにやたらと人を殺していると、その数値が下がるのだ。それを知らずに（知るワケないよなァそんなこと）ファイヤークリスタルを始めてもあとの祭り。でも、こういう設定は、シリーズものだからこそできる芸当で、思わずＢＰＳの隠しコマンドだ！なんて感心してしまう。ちなみにカルマは最高が＋50、最低が－50だよ。

こちらキャンプ魔法のアストラル

マカ不思議なアイテム探しも楽しみだ

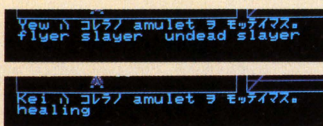
前作で変わったアイテムとしては「魔法のマント」くらいしかなかったけれど、今回は相当いろんなアイデアもんがつまっていて、それを探す楽しみも増えた。

アイテムは大別して３つの種類が

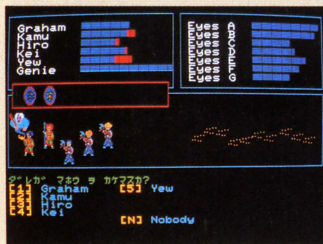
[1] Silence　[7] Shield　[D] Teleport
[2] Light　[8] Knock　[E] Clone
[3] Pointer　[9] Lantern　[F] Astral
[4] Level　[A] Enhance　[N] No spell
[5] Detect　[B] Jump
[6] Divine　[C] Speed

ジャンプの魔法を制御する宝石

Yew ハ コレラノ amulet ヲ モッテイマス。
flyer slayer　undead slayer

Kei ハ コレラノ amulet ヲ モッテイマス。
healing

各種のお守り

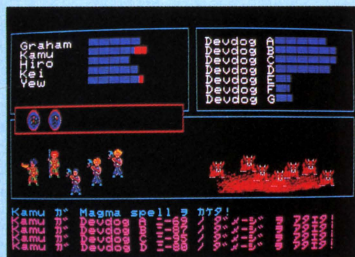
ある。どれも特定の場所にあるわけじゃなくて、モンスターを倒したときや、歩いているとき、偶然に見つかることが多い。第１のアイテムは魔法の宝石。サファイアとルビーの２種類あり、魔法使いにもたせると、ジャンプスペルの効果が安定するのだ。

第２はお守り。お守りにも２種類あって、特定のモンスターを倒しやすくなるお守りと、自分の能力を高めるお守りだ。たとえば歩いている

これがランプの精、ジニーだ

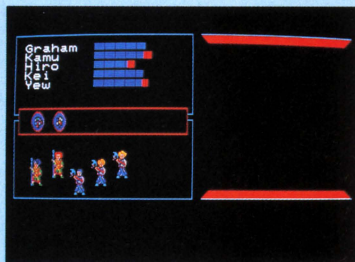
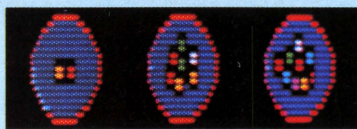
うちに自然にHPが回復する「ヒーリングのお守り」などは、ぜひ手に入れたい。

最後のアイテムは魔法のランプ。ランプをこするとランプの精「ジニー」が現れ、戦闘の場合は最強の戦士となって敵をなぎ倒してくれるのだ。すっごくありがたいアイテムだけど３回使うとこわれてしまう。いよいよ、という場合にだけ使うようにしよう。

最後に、「ファイヤークリスタル世界における魔法の使い方とその実戦テクニック」てなテーマでぶちあげてみたいと思う。右下にある一覧表を見てもわかるように、このゲームには、かなりボー大な魔法が存在する。これを自由自在に使いこなすのは大変なことなんだが、もしそれができればファイヤークリスタルはもう見つけたも同じだ。

前口上が長くなったけど、この数多い魔法も２つの種類に大別できる。１つは戦闘時に使う攻撃用の魔法。もう１つは平和時（？）に使う魔法。戦闘時に使うものは、まあ武器のようなも

炎のモンスターに炎の魔法をかけると……

のと考えればいい。ただし、相手によって効果のあるもの、ないもの、逆効果になるものがあることを覚えておいてほしい。有名なところでは、炎のモンスターに炎のスペルをかけると逆に敵のHPが増える、といったあんばい。

もう１つの平和時（一般にはキャンプ時といわれている）に使う魔法は、いろんなのが入り乱れている。変わったものとしてはサイレント・スペル。これは、ゲーム中のサウンドをオン／オフするコマンドで魔法でもなんでもないのだが、シャレですよシャレ。でもこれで、平和時の魔法をバカにすると大変だよ。ファイヤークリスタル最大のナゾは、この平和時の魔法によってナニするんだぞ。とにもかくにも、RPGを知りつくしたBPSならでは、という感じで、魔法の１つ１つにさまざ

地下６階では封じられる魔法も

クリスタルの輝きが力、まわりが経験値を表す

まな要素がふくまれている。

最後の最後にもう１つヒント。魔法使いは最低ふたりは作っておくこと。そうしないと、どうあがいてもこのゲームは終わらないぞ（メンバー全員を魔法使いにして、ファイヤークリスタルを手にした過激な人もいるんだ）。

ではこのへんでジャンプの魔法を使ってさよならしよう。よい旅を！

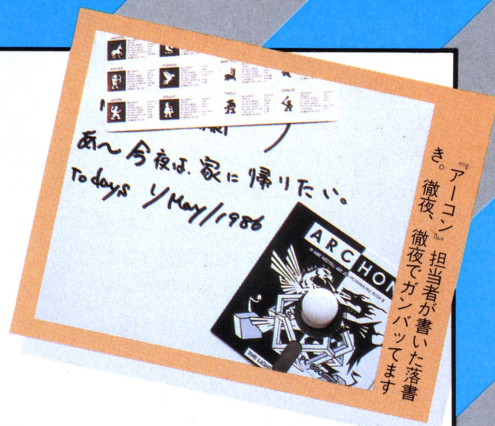
『ザ・ファイヤークリスタル』に登場する超巨大なダニ。

	呪　文	効　果
戦闘時の魔法	Spinner	ネバネバの糸を投げる。1匹に対してかけられる。
	Terror	敵を恐れさせて逃げるようにしむける魔法。
	Mallock	爆発する玉を投げつける。１匹に対して有効。
	Cloud	霧を吹きつけ、敵の攻撃力や防御力を弱める。
	Aqua	水流を放つ魔法。よくきく敵ときかない敵がいる。
	Run	敵から逃げる魔法。
	Flame	炎を使った魔法で、敵を１匹にしぼったもの。
	Doubler	自分の分身を作りだす。
	Ice	冷気を放って敵にダメージを与える。
	Sonic	天井を音波でくずして敵全体に岩を落下させる。
	Volt	いなずまを敵の１匹に向かって放つ。
	Fire	敵全体に向かって炎を放射する魔法。
	Sunray	１匹の敵に対する魔法としては最高のもの。
	Magma	地下から呼びだしたマグマで敵を囲む。
戦闘時以外の魔法	Silence	ゲームの音を消す魔法。これでも魔法？
	Light	地下で明りをつける魔法。長くはもたない。
	Pointer	パーティーがどちらを向いているか知る魔法。
	Level	パーティーがどの階にいるか知る魔法。
	Detect	秘密のトビラを探す魔法。
	Knock	目の前のカベをすりぬける魔法。
	Divine	仲間がどのくらいの魔力を帯びているか知る魔法。
	Lantern	長時間もつ明りの魔法。
	Shield	よろいに魔力をかけて、強力なものにする。
	Jump	その階の別の場所にジャンプする。
	Enhance	武器に魔力をかけて、より強力なものにする。
	Teleport	パーティーを上の階へとテレポートさせる。
	Speed	仲間に魔力をかけて、攻撃のスピードを上げる。
	Clone	呪者のクローンを作りだす。
	Astral	呪者のタマシイが迷宮内を自由に歩きまわれる。

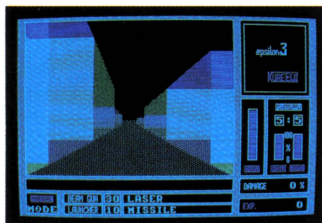
●RPGだけじゃないぞっと

BPS SOFT CATALOG

BPSといえばRPG、そんなイメージが固まっているが、別のジャンルのゲームもちゃーんと発売している。もちろんBPSの名にはじぬユニークなものばかり。一挙に紹介しよう。

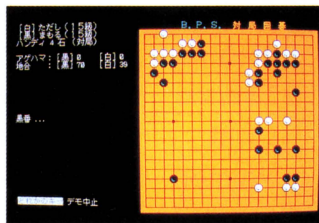
『アーコン』担当者が書いた落書き。徹夜、徹夜でガンバッてます

エプシロン3

バトルアーマー「エプシロン3」を操り、メカニカルな敵と戦いながら惑星の支配者を倒すというリアルタイムRPG。

裸同然だったエプシロン3が、惑星上の3つの都市をめぐり、敵につかまった仲間やナゾの老人の助けによって武器や道具のパーツを手に入れる。そしてどんどんパワーアップしていく。こんなところがRPGぽいのだがなんといっても売りものは敵との戦闘シーン。敵の種類によって異なる弱点を確実にヒットする。使用する武器も、最も有効なものを選ばないといけない。しかも戦闘シーンは完全にリアルタイム。動きまわる敵を追いかけ、攻撃をかわしながら、こうした複雑な操作をするってんだから、こらむずかしおまっせ。

BPSお得意の3D画面がみごと

対局囲碁

囲碁と聞いただけで……パスッと言っちゃう人も多いはず。でも逃げちゃダメ、囲碁ってホントにステキなゲームなのよん♥（なんか気色の悪い文章になってきたなァ）。

初めてコンピュータとの対局が可能になった、といのもスゴいんだけど、囲碁のことをなーんも知らなくても十分遊べる——これが、われわれにはうれしい。初心者はまずデモ画面を見て、ソーカソーカ囲碁ってこんなゲームかと納得し、いよいよコンピュータと対決。これも最初は9×9の小さな碁盤（ほんとは19×19の広さ）を使って勝負になれていくのがいいだろう。だんだん碁盤を大きくし、コンピュータの強さもアップしていけば——あれ、囲碁ができるようになっちまった！

要するに敵よりたくさん陣地を取れば勝ち

アーコン

チェスとRPGとアクションゲームをミックスしてケチャップをたっぷりかけたようなゲームである。

9×9個のマス目に並んだコマを動かし、相手のコマを取っていく。このへんはチェス。コマをよっく見ると、ドラゴンとか魔法使いがエッヘンしているではないか。で、RPGのムードになってきたよね。自分のコマが敵のコマの上に重なると、突然、画面は戦闘シーンに！　コマがドラゴンなら火を吹き、ユニコーンなら光線をまきちらしと、デーハーなアクションゲームになっちゃうのであります。

このゲーム、エレクトリック・アーツ社（アメリカの有名なソフトメーカー）のヒット作をBPSが日本のパソコン用に移植した異色作である。

チェスのようだが、コマをよーく見ると……

BPS全ソフトリスト（問い合わせ先 ☎045-421-7421 ビー・ピー・エス）

ソフト名	対応機種	定価
ザ・ブラックオニキス	PC-80SR, PC-88(SR), PC-98/F/M/U, FM-7/77/X1	C＝5800円, 3.5″/5″D＝7800円, 5″2HD/8″D＝8800円
ザ・ファイヤークリスタル	PC-88(SR), PC-98/F/M/U, FM-7/77, X1	C＝4800〜5800円, 3.5″/5″D＝7800円, 5″2HD/8″D＝8800円
エプシロン3	PC-88(SR)	5″D＝7300円
対局囲碁	PC-98F/M/U	3.5″/5″/5″2HD/8″D＝14800円
アーコン	PC-88(SR)	5″D＝7800円
ザ・ムーンストーン★	PC-88(SR), PC-98/F/M/U, FM-7	3.5″/5″/5″2HD/8″D＝9800円

★ザ・ムーンストーンの対応機種, 定価ともに予定のものです。　C＝カセット　D＝ディスク(数字はインチ)

保存版

BPSモンスター 魔ニュアル

BPS自慢のモンスターたちのことがイッキにわかる、見える、読めるマニュアル。『ザ・ブラックオニキス』『ザ・ファイヤークリスタル』に登場する全モンスターと、『ザ・ムーンストーン』のモンスターも一部おまけにつけた豪華版だ。ハサミで切り取って、ゲームの副読本に使ってくれ。

ブラックオニキス編

モンスターは全部で29種類。開発途中ではこの倍あったものを半分にしぼりこんだだけに、どのモンスターもいいデキだ。D&Dなどでおなじみのキャラが多い。

●Skelt　スケルト

タテと剣を持ったガイコツ。階が下がるにつれて大集団でおそってくる。全部倒されるまで逃げない。

●Kobold　コボルド

弱いんだけど、ケッコー金を持っているウレシイやつらだ。ドイツの伝説に出てくる小鬼。

●Bat　バット

吸血コウモリ。1匹1匹はさほど強くないが、集団でおそってくるので、かなりやっかい。

●Wolf　ウルフ

狂暴な人食いオオカミ。勇者のレベルが低いあいだは、やっつけるのに苦労するだろう。

●Aztec　アズテック

もともとはメキシコの古代王国人のことなのだが、ヤリをかまえたヤバンな原住民つう感じでせまってくる。

●Goblin　ゴブリン

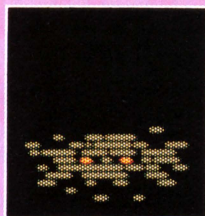
コボルトの兄貴分で、性格も似ている（つまりおく病者）。少しやっつけると逃げること多し。

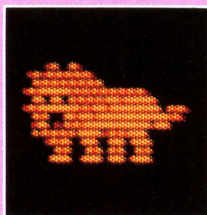
●Zombie　ゾンビ

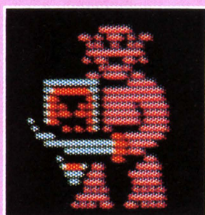
お金は持ってないくせに、絶対逃げずに向かってくる。全滅させるか、こっちが逃げるかしかないのだ。

●Mummy マミー

こいつらも集団でやってきて，まったく逃げないスケルトタイプのモンスター。金も持ってない！

●Slime スライム

RPGと言えば必ず出てくるというポピュラーなモンスター。でも，どのゲームでも弱いんだよね。

●Lion ライオン

レベル1～2クラスの勇者には，最大の強敵だろう。ま，2，3回は殺されるんじゃないかな。

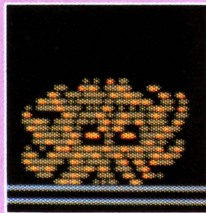
●Orc オーク

武装したゴリラのような怪物。それほど強くはなく，お金をたくさん持っていることが多い。

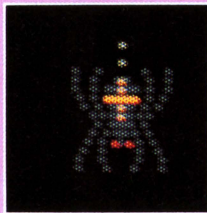
●Ghoul グール

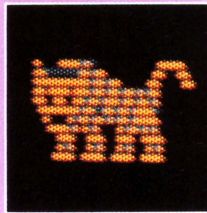
食屍鬼(しょくじき)，つまり，人間の死体を食べるグロテスクなモンスターだ。集団でやってくる。

●Ogre オーガ

人食い鬼。中盤戦で最も手強いモルスターの1種と言えるだろう。傷ついているときは会いたくない相手。

●Blaab ブラーブ

毛糸のかたまりのような形をしているが，じつはスライムが進化した怪物なのだ。知ってた？

●Spider スパイダー

巨大な毒グモで逃げ足は速い。大金を持っているので，ボクらはコガネグモと呼んでいる。

●Wirkat ウィルキャット

メンバーが負傷すると不思議にも集まってきて攻撃し，こちらが反撃するとすぐ逃げるヤナ山猫どもだ。

●Hobgob ホブゴブ

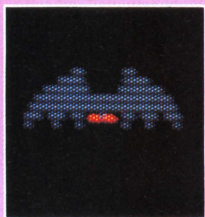
地下迷宮の大物モンスターのひとり。大オノで一撃されると，かなり高レベルの勇者も危ない。

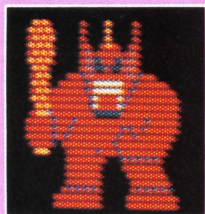
●Mier マイヤー

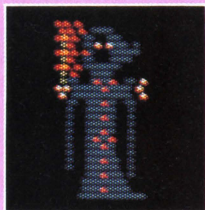
コオロギのようなゴキブリのような不可解な生物だが，集団で現れるとツライよー。

●Cobra コブラ

毒ヘビの王者。こいつもひとかみで勇者を倒す攻撃力を持っている。画面キャラもかなりリアル。

●Vampire バンパイア

あのバットの親玉。攻撃力，防御力ともに数段グレードアップ。それがまとめてやってくるんだから……。

●Demon デーモン

どこかで見たような？ そうオーガがうーんと強くなったのがこのデーモンだ。

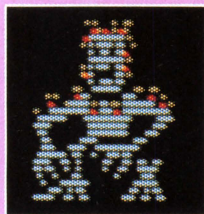
●Wraith レイス

迷宮内を歩きまわる王の亡霊。そんなに強くないのだが勇者のLIFEを下げてしまうから注意。

●Ghost ゴースト

守りに強く，なかなか倒せない。4～5匹で出てくると，もうまっ青になってしまう。

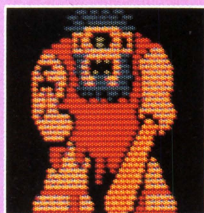
●Hider ハイダー

上の写真に何も映っていない。それもそのはず，目に見えない妖怪なのだ。倒すと魔法のマントが得られる。

●Troll トロール

北欧神話の伝説の巨人。地下迷宮6階では，最も強いと言われている。逃げるが勝ち!?

●Kraken クラーケン

ブラックオニキスで一番有名な怪物だろう。この大ダコを殺さないと地下5階より下へは行けない。

●Giant ジャイアント

ブラックタワーに住む最強の巨人。こいつのそばにブラックオニキスがあるぞ。

●Beast ビースト

廃墟の入口を守っていた石像の化身。地下5階より下に出現する大物モンスターだ。

●Taurus タウロス

牛の怪物ミノタウロスがモデルだろうか？ ブラックタワーで出会う攻撃力バツグンの敵。

ファイヤークリスタル編

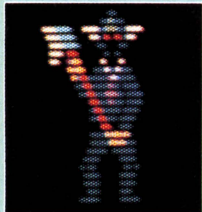
テンプルの迷宮に住むモンスターの数は40種類と多く、また下等なモンスターでも、魔法を使えるやつがかなりいる。そして最後には、ドラゴンや狂った神など超大物がズラリ。

●Grem グレム

グレムリン。オークの仲間の小鬼で集団でやってくるが、すぐに逃げだす弱いヤツ。地下1階に出現。

●Devdog デブドッグ

真赤に焼けた身体をもつ地獄の番犬。火の魔法はくれぐれもかけないように。

●Axeman アクスマン

大きなおのをかまえた地獄の番人。その攻撃力はなかなかのもの。地下1、2、3階に出現。

●Simian シミアン

凶暴な類人猿。でも見かけほど強くはないから逃げずにどんどん戦おう。地下1、2階に登場する。

●Grunt グラント

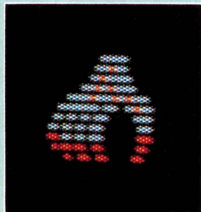
鬼族のなかでは最強のモンスター。その大刀をあなどってはいけない。地下1～3階にいる。

●Goone グーン

迷宮に打ち捨てられた戦士のよろいが呪いによって動きだしたもの。地下1、2、3階に出現。

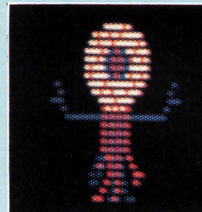
●Asasin アサシン

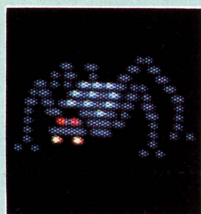
その残忍さから、有名な暗殺集団の名前がつけられた。魔法を使う。地下2、3階に出現。

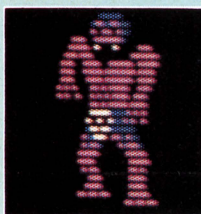
●Talons タロンズ

巨大な手だけのモンスター。アイススペルを使って攻撃してくることがある。

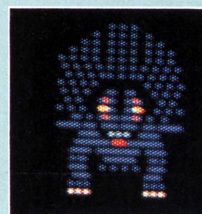
●Slug スラグ

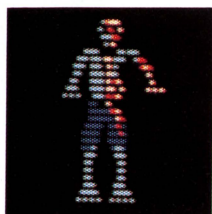
ゲーム中盤で最大級の敵。この巨大ナメクジの放つボルトスペルには要注意。出現するのは地下2～4階。

●Cornus コーナス

鬼太郎のおやじが赤いフンドシをしめたような地獄の見張り番。出現階は地下2、3、4階。

●Tick ティック

巨大化したダニ。集団で登場してはスピナースペルを使ううるさいヤツ。地下3階にいる。

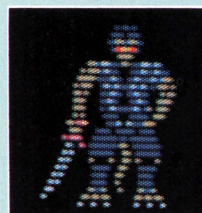
●Trog トログ

穴居人というより地下深くに生活していた原始人。それほどヤバい敵ではない。

●Rodent ローデント

巨大なハリネズミ。あまり敵意はないらしくすぐに逃げだす。登場するのは地下3、4階。

●Undead アンデッド

ゾンビの親玉。身体の左半身の肉がくずれて骨がむきだしている。当然不死の怪物。地下1階に登場。

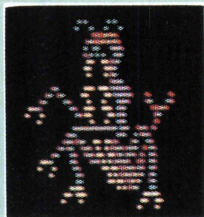
●Gorgon ゴーゴン

髪の毛がヘビになっているモンスター。フレームスペルに気をつけろ。登場階は地下3、4階。

●Lizman リズマン

大きな剣を振りまわし、かなりのタフだが魔法は使わない。地下3、4階で登場する。

●Dtetyl ティートル

トリ人間？　正体がよくわからないモンスターだが、たいして強くもない。

●Locus ローカス

巨大化したイナゴ。攻撃力がけっこうあるようなので一応注意しておこう。地下3、4階にいる。

●Harpy ハーピー

女の顔（？）をした人食い鳥。攻撃力が高いので集団できたら要注意だ。地下4、5階に出現。

●Triman トライマン

頭が3つもついている植物性のモンスター。マロックスペルをかけてくる。出現階は地下3、4階。

●Spect スペクト

幽霊。集団で登場するうえにアイススペルを使ってくるのでやっかいだ。地下4階に出現。

●Scree スクリー

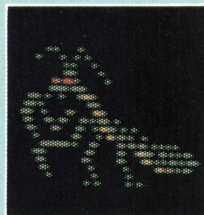
虫と鳥が合体したようなモンスター。ボルトスペルをかけるので要注意だ。地下4階にいる。

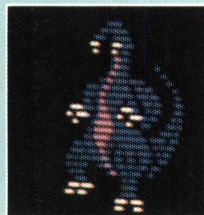
●Guard ガード

マントを着たガイコツの親玉。どういうわけかめったに登場しない。地下4階にのみ現れる。

●Hertic ハーテック

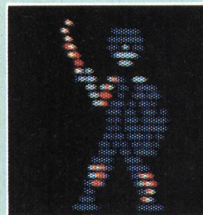
魔法使い。フレームスペルを使って攻撃してくる。地下4階と地下5階に登場。

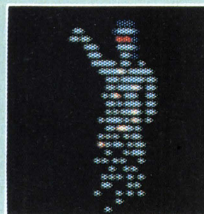
●Mantis マンティス

巨大化したカマキリ。攻撃力が高いので先手をとって倒そう。地下4、5階に住んでいる。

●Reptle レプトル

古代の恐竜の生き残りを思わせるモンスター。登場する階は地下4、5階。

●Reaper リーパー

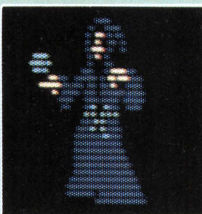
命をその大きなカマで刈り取る死神。死神のくせに危なくなると逃げだす。ヒキョーモノめ。

●Soul ソウル

霊タイプのモンスター。集団で登場してくるのでやっかいだ。地下5階で登場する。

●Spirit スピリット

霊タイプのモンスターでは最強。全滅するまで攻撃をやめない。出現階は地下5階。

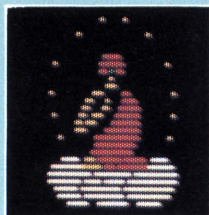
●Hupha ヒューファ

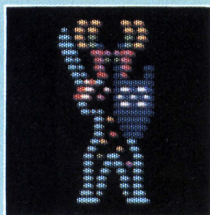
象人間。みかけとはちがい動きが速く、こちらの攻撃もなかなか当たらない。

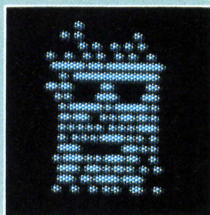
●Shaman シャーマン

魔法使い。アイススペルで攻撃してくるが、防御力は低い。地下5、6階に登場。

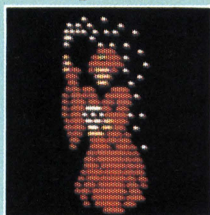
●Worm ウォーム

最近人気者で、あちこちのゲームに登場してるモンスター。地下5階と地下6階にいる。

●Kishna キシナ

アジアの魔法使い（？）の代表。そのサンレイスペルは最強だ。地下6階で雲に乗って登場。

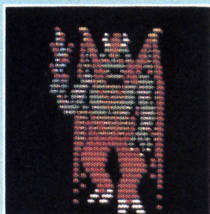
●Mystic ミスティック

異次元界から現れた不思議なモンスター。集団で登場してくるので注意せよ。

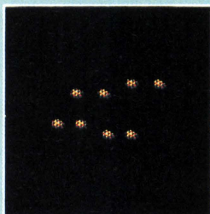
●Masque マスク

オラクルのなれの果てといわれる。でもオラクルよりハンサムだ？　地下6階をうろついている。

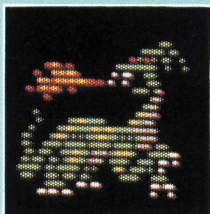
●Mage メイジ

ヨーロッパの魔法使いの代表。サンレイ攻撃にはお手あげだ。地下6階に登場。

●Vulcan バルカン

炎の神。集団で登場してくるうえに攻撃力も高い。なるべく戦いたくない敵。登場階は地下6階。

●Balrog バルログ

魔界の王。攻守ともにすぐれ、また強力なボルトスペルも使う難敵。地下6階にいる。

●Eyes アイズ

暗闇の中で眼だけが光っているモンスター。でも明るいところにも登場することが。

●Serpet サーペット

ドラゴンの子ども。とはいっても、ものすごい攻撃力を秘めている。地下6階に出現。

ムーンストーン編

このストーリーには、なんと80種類ものモンスターが登場するのだが、現在のところごく一部しか紹介できない。いずれ、そのすべてを見せるつもりだから、ゆるしてチョンマゲ。

●Werwolf ワーウルフ

満月の夜にだけ現れる人狼。かまれると自分も狼になってしまうとか。ムーンストーンでは小物。

●Giant ジャイアント

ある重要ポイントの入口を守るモンスターで、倒さねば中へはいれない。一種の障害物。

●Guardian ガーディアン

ジャイアントと同じく重要な場所を守るモンスター。かなり手強そうな敵。

●Little-dragon

小さなドラゴン。敵ではないので絶対殺してはいけない。人なつっこく勇者たちにつきまとう。

●Engel エンジェル

こちらもノーモンスター。ファイヤークリスタルのジニーのような存在で勇者の強い味方。

●Dragon ドラゴン

モンスターの中のモンスター。このゲームでは善、悪2種類のドラゴンが登場。善いドラゴンを殺すとカルマが下がる。

How TO Win

Ultima III

黒魔術師モンデインと彼の若き助手であったミナクスが倒されたことにより、20年にわたってソーサリアに平和が続いた。しかし、やがてオークのドラムが打ち鳴らされ、ソーサリアは暗黒時代の第3期を迎えた……

全米ナンバーワンソフト徹底解剖

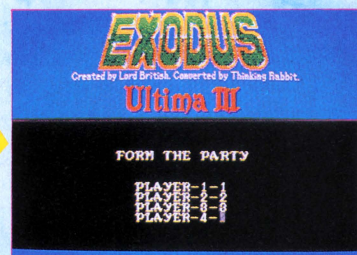
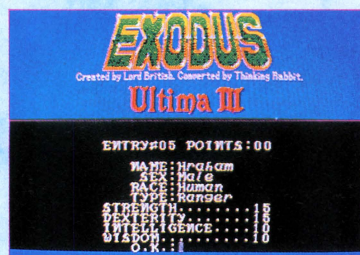
ウルティマってどんなゲーム？

『ウルティマ』シリーズっていうのは、あの『ウィザードリィ』シリーズと並んで、RPGの最高のゲームとしてアメリカで大人気なのは知ってるよね。この2本のシリーズはどちらも国産機種への移植がされていて、今回の『ウルティマIII～エクソダス』は、『ウルティマ』シリーズでは『II』に続いて2番目の移植版だ。前回では、世界の広がりを重視したのに対して、今回は世界をせばめて（それでも広い）シナリオを重視したつくりになっている。そして4人のパーティーを組んだり、モンスターとの戦いにコンバットモードを設けたり、前作とはまったく違った、さらにおもしろいゲームとなっているのだ。

パーティはこうして組もう

ゲームをやる前には当然のようにキャラクターをつくらなくちゃいけない。性別（男、女、その他？）、種族、職業を決めて50ポイントを4つの能力値にふりわける。ところが、この職業は11種類もあるのだ。この中からどれを組み合わせるかによって、ゲームのおもしろさがずいぶん違ってくる。例として戦いじょうずのパーティを作ったけど、たっぷりお金をかせぎたいなら、パラディンかレンジャーのかわりに盗賊を入れるといいよ。地獄の沙汰も金しだいってね。

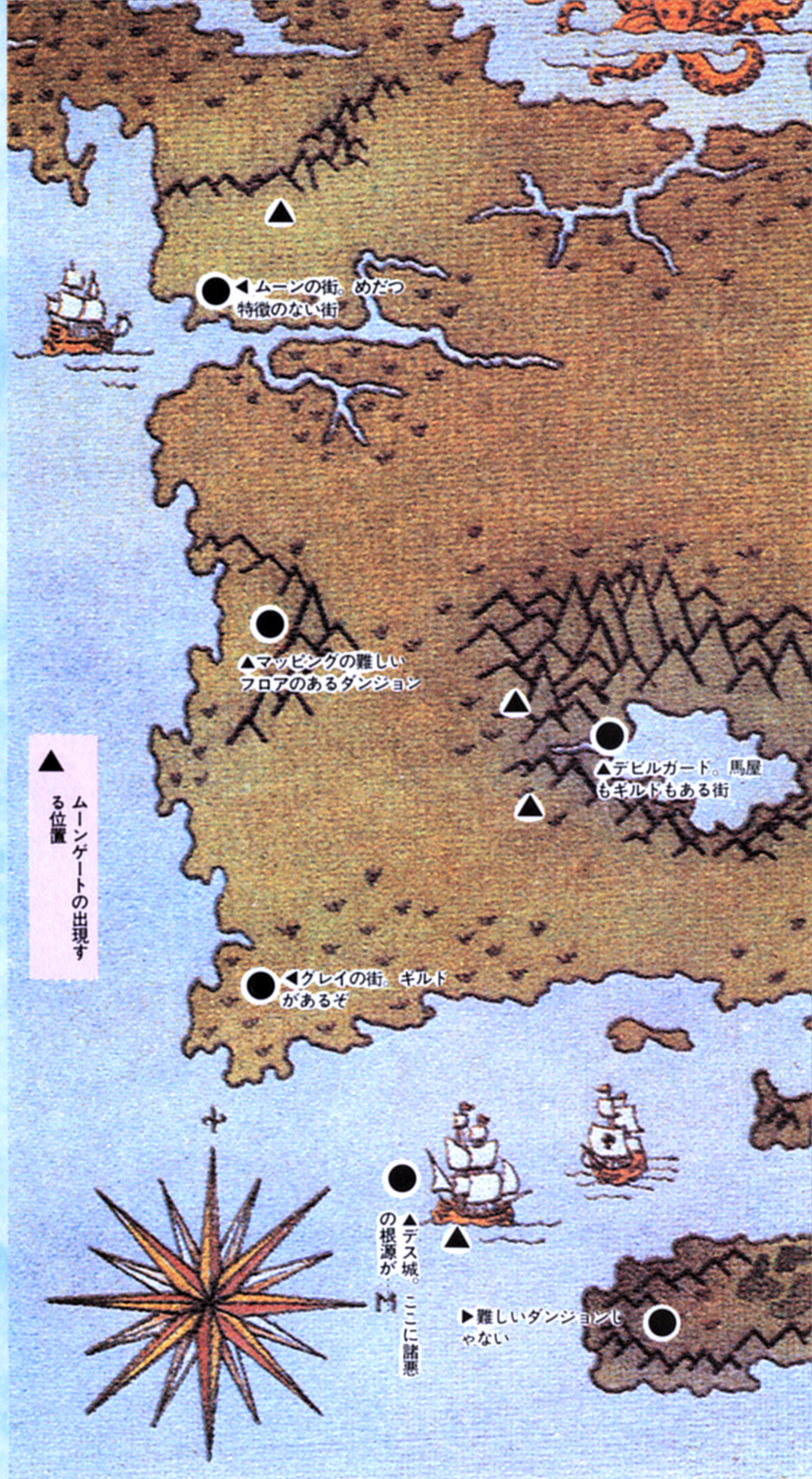
初心者向けパーティ

キャラ	コンプ	マルカツ	トモミチャン	ミワチャン
職　業	パラディン	レンジャー	クレリック	ウィザード
性　別	お好み	お好み	お好み	お好み
種　族	ドワーフ	ヒューマン	ファジー	ボビット
STR	17	15	10	10
DEX	18	15	10	10
WiS	10	10	25	5
INT	5	10	5	25

地上編

まずは地上でいろいろ歩きまわってごらん

パーティを組んで旅に出てみよう。最初の画面では北東に大きな入り江があって、そこに城と街がひとつずつあるよね。城のほうは、このソーサリアの地を治める君主ロード・ブリティッシュのいるロード・ブリティッシュ城。街は首都ブリテンだ。ゲームを始めたら、まずブリテンの街に行かなければいけない。まあ、苦労する気なら別に行かなくてもいいんだけどね。

キミのパーティのメンバーたちは、最初にひとりずつ1着の布服とひと振りの短剣、それになにがしかの金を持っている。しかし、職業によって身につけることのできるヨロイや武器は違うといえども、布服と短剣ではこれから相手にする凶悪なモンスターにはいかにも力不足。そこで装備の一部を売り払い、その金でもっと良い装備を買うんだ。まず、戦士（または、戦うのが中心のキャラクター）最低2人には、レザーを着せよう。しかし、前2人の装備を売り払っただけだと、金をかき集めても、1人が弓、もう1人が斧、そしてクレリックの短剣を売ってメイスに代えるのが精いっぱいなハズ。そこで、全員の全装備を売り払って、弓を2人に持たせるという方法を使おう。これならヨロイもそれほど必要ないし（接近戦でなくても戦えるからね）、それにうしろの2人は魔法を使うのが専門になるんだからネ。

装備を整えたところでソーサリア大陸を歩きまわってみよう。いろいろなところに街があるだろ。それにダンジョンもある。海では波がうず巻いていたりするし、沖のほうには島も見える。海に出ることもゲームの中では必要だけど、それはひとまずおいといて大陸をめぐってごらん、行けないところが何か所もあるだろう。こういうところに行くには、特別な方法が必要なんだ。この世界の8つの場所にムーンゲートっていうワープポイントがあって、月の満ち欠けにあわせて閉じたり開いたりしているんだ。ワープする先も月の満ち欠けに支配されている。

また、ソーサリアには、ドーンっていう月の満ち欠けによって隠された特別な街もあるんだよ。探してごらん。

◀ムーンの街。めだつ特徴のない街

▲マッピングの難しいフロアのあるダンジョン

▲ムーンゲートの出現する位置

▲デビルガード。馬屋もギルドもある街

◀グレイの街。ギルドがあるぞ

▲デス城。ここに諸悪の根源が

▶難しいダンジョンじゃない

◀フォウンの街。ギルドがある

▶このダンジョンに入る必要は……

▲お金がたくさんのダンジョン。通称お金畑

▶ロードブリティッシュ城。王様がいる

▲ユウの街。キミも祈りをささげよう

◀首都ブリテン。ゲーム開始地点のすぐそば

▼デスガルスの街。どうということはない

◀ムーンゲートを使って入るダンジョン

▶熔岩がまわりを流れているダンジョン

◀このダンジョンにもロットがいくつかある

▶マンター・ウエスト。双子の街の西側

◀マンター・イースト。双子の街の東側

さて、キミのパーティは何度か戦いに勝って、経験値を上げることができたかな。なに、ちょっと強いヤツに会うと勝てないって。

それなら、このページをとばして、次の戦闘編をよく読みなさい。

さて、ある程度経験値がたまったら、あのロード・ブリティッシュ城に帰るんだ。そして、城の奥でえらそうにふんぞり返っているロード・ブリティッシュと話をしてみよう。もし、キャラクターが次のレベルに上がるだけの経験値を上げていれば、レベルを上げてくれる。そして、レベルがひとつ上がるとヒットポイントが100ふえるようになっているんだ。で、キャラクターの能力値をみてみると、アレッ？　全然上がってないじゃない。実は能力値のほうはほかの方法を使わないと上がらないんだ。そのことについては、またあとでくわしく説明することにしよう。

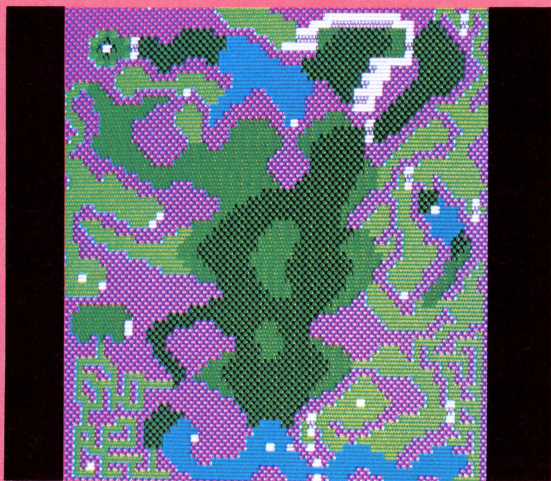
ロード・ブリティッシュに何度かレベルを上げてもらっていると、そのうちに、王のマークを探してこいって言うだけで、いくら経験値をふやしてもレベルを上げてくれなくなる。キャラクターを成長させるうえで最初の難関がこれ。この王のマークに関しては、そのものズバリを教えちゃうとつまらないのでヒントを教えてあげよう。王のマーク。マークといえば印。といっても王の印がどこかに落ちているわけじゃない。なんと王の焼き印を身体につけて帰ってこいという意味なのだ。なんという残酷な王様なんだ。というわけで、キミはパーティのメンバーに焼き印を押すために、探索をすることになる。ヒントは、地上ではマークを手に入れることはできないよってこと。

もうわかったかな。王のマークが手に入れれば、ロード・ブリティッシュは以前のようにレベルを上げてヒットポイントも上げてくれる。でも、レベルが一定以上になったら、もうダメだよって言って、レベルだけしか上げてくれなくなっちゃう。あとはどんなことをしてもヒットポイントは上がらないからあきらめなさい。これだけあればもう十分なんだから。

それでは、もうひとつの成長編、能力アップの方法について教えることにしようかなっと。でも、これって『ウルティマIII』の中でも最大級のナゾのひとつなんだよね。これがわかっちゃ

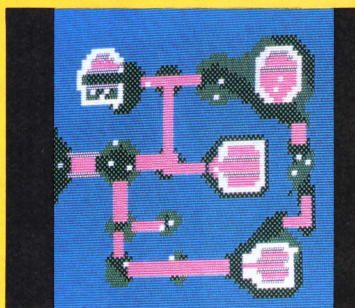
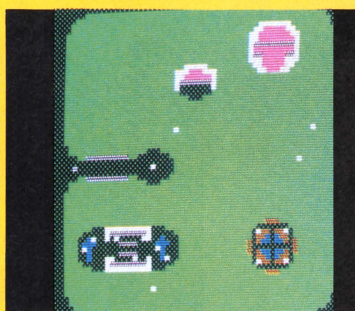
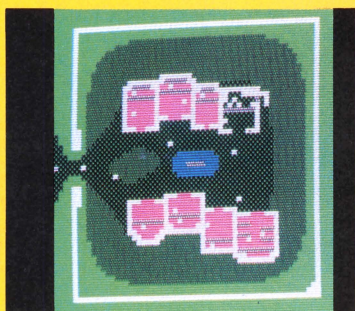
アンブロシアの町

海賊船と接触して海賊を倒すのに成功すると、船を手に入れることができる。船に乗りこむといままで行けなかったいろいろなところへ行くことができる。アンブロシアはその中でも最大級のもののひとつだ。海を航行していると渦巻きのようなものに出会うことがある。うまく船をその渦巻きに飛び込ませると、アンブロシアに着くことができるのだ。アンブロシアには4つの寺院が建てられていて、ひとつを除いてすべてカギがないとたどり着くことができない。また、アンブロシアならではの変わったモンスターがいる。たとえば馬。ソーサリアでは、馬は乗り物だけれども、アンブロシアではモンスターなんだ。

さて、4つの寺院なんだけど、この建物がどんな役割を持っているかについては、ここではあえて書かないでおこう。役割のひとつは、行けばわかるはず。それ以外にもまだ秘密があるんだ。がんばって考えてちょうだい。ヒントは4に関係ありかな。

うとゲームが半分終わったって言っても言い過ぎじゃないくらいなんだ。え、成長編のページまだ空いてるから記事入れてくれって？　つめるとか、ずらすとかできないの？　もうレイアウト入れちゃったからダメだって？　ふ〜んなるほどね。そういうわけか。どうしても読者に教えちゃいたいわけか、それじゃ書くけど、もし読者のみなさんの中で、まじめに『ウルティマⅢ』に取り組んでいる人は、このページはもうこれ以上読まないでね。どうしても行き詰まっちゃってどうしようもない人だけ読んでください。

実は、能力値を上げるにはお金が必要なのだ。能力値１につき金100がかかる。だけどレベルは関係ないから、金さえあれば、レベル1でもすべての能力値が目一杯になるのだ。で、どこで能力値を上げるのかというと、アンブロシアでなんだ。あー言っちゃった。ウズの中にある世界、アンブロシアの中には４つの寺院が建っている。このそれぞれがストレングス、デクステリティ、インテリジェンス、ウィスダムをつかさどる寺院なのだ。それぞれの寺院に入って献金をすれば、そのぶん能力値を上げてくれるというワケ。ここで注意しなければいけないのは、種族によって能力値の上限が決まっているということ。能力値を上限まで上げたらそれ以上はいくら献金してもお金のムダというもの。

TOWN

『ウルティマⅢ』の世界には、城がふたつ、街が10ある。ふたつの城とは、ロード・ブリティッシュ城とデス城。味方の親玉と敵の親玉のいる城だ。デス城にはどうやっていくのかがゲームのポイントでもある。一方10の町のほうはというと、ソーサリア大陸にあってカンタンに行ける街が６、ムーンゲートをうまく使わないと見つからない街が１、隠された街が２、そして島にある街が２だ。街はそれぞれ構造も違うし、店の内容だって違う。居酒屋のある街は８つもあるけど、馬屋のある街は２つだけ、といったぐあいだ。また、同じ店でも、売っている品物の種類が多いところと少ないところがあるので、よくチェックをしておこう。それから人に話しかけて情報を得ることも大事だ。

ブリタニア

この街は、ロード・ブリティッシュ城に近く、この国の首都となっている。街の中には居酒屋、食料店、武器屋、ヨロイ屋がある。ロード・ブリティッシュ城の医者、占い屋と合わせれば大半の店がそろっている。ゲーム序盤にお世話になる街だ。

ドーン

この街が、ソーサリアの夜空をめぐる２つの月によって隠された街である。森の奥深く、闇夜の時にだけこの世に姿をあらわす。この街には、すべての商店が集まっている。そしてまた、この街の住民から、大事な情報が得られることも忘れてはならない。

ユ　ウ

ソーサリアの北にある、山に囲まれた谷あいにひっそりとたたずむ街、それがユウである。ユウの住民たちは戦うことを嫌い、祈ることに一生をささげている。それゆえこの街にはヨロイも武器も売っていない。あなたもこの街の炎の輪の中で祈ること。

デビルガード

ソーサリアの中腹にある大山脈に囲まれた湖のほとりの街。ムーンゲートをたどらないと行くことができない。この街の店は４つ。医者、ギルド、馬屋そして居酒屋である。とくに無理をしてまで行く必要もない…かな？

戦闘編

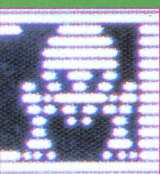
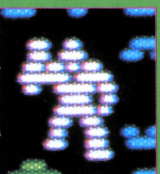
戦いに勝てないんじゃゲームは進まないぞ！

というわけで、どうやったら戦いに勝てるかを教えちゃおう。これがほんとうの How To Win。戦いに勝つことはＲＰＧの基本なのだ。しっかりポイントをつかんでおこうね。

ところで『ウルティマⅢ』では、モンスターと出会うとリアルタイムっぽいコンバットモードになる。こういった感じの戦闘シーンは、最近ではめずらしくない。『ファンタジアン』なんかで使っているコンバットモードは、『ウルティマⅢ』のとよく似ているし、ほかのゲームにも似たような感じのものが使われている。でも『ウルティマⅢ』が世に出た時は、とっても新鮮だったんだよ。このゲームがやりたいばっかりにアップルⅡパソコンを買った人がいたくらいなんだから。

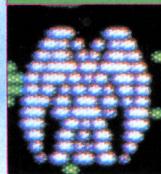
コンバットモードに入ると今まで画面上にひとりだけだったパーティーが４人ちゃんと登場する。当然モンスターのほうも複数になったりする。すごいときには10匹近くになったりするからタイヘンだ。戦い方は、移動して敵をとらえたら攻撃というのが基本。剣やメイスを持っている時は接触してないと攻撃ができない。だから一撃で倒せない限りダメージを受けやすい。それもひどいことにこっちのキャラクターは４方向にしか攻撃できないのに、敵のほうは８方向の攻撃ができるんだ。だから自分の前に敵が３人並んだらもうヒサンだよ。そこでおすすめしたいのが飛び道具。スリング（投石器）や弓矢だ。こいつを使えば接触していなくても敵を攻撃、倒すことができる。もちろん４方向だけだけどね。それともうひとつは魔法だ。攻撃の魔法には、１匹の敵を攻撃するものと敵全部を攻撃するものがある。飛び道具と魔法をうまく使えば、敵に１回も攻撃されずに全滅させることだって可能だ。でも、敵の中にも魔法を使って遠くから攻撃をしかけてくるヤツはたくさんいるから要注意。ゲーム序盤にこの手のモンスター（ドラゴンとかデビルとか）に何度も襲いかかられたら、あきらめたほうがいいと思うよ。

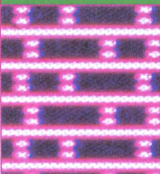
これほどよくできたコンバットモード、でも大きな欠点がひとつある。それは逃げることができないということ。つまりどっちかが全滅するまで戦いを終わらすことができないんだ。さっき弱いうちにデビルと出っくわしたらあきらめろっていったのはこういうわけ。この点は作者のロードブリティッシュも考えたらしくて『Ⅳ』では逃げるように改良されているんだ。疲れて街に行く直前に全滅じゃ哀しいものね。

ウィザード　悪の道に走った魔法使い。魔法で攻撃する

ピンチャー　有毒の牙で攻撃してくる。毒にやられるなよ

オーク　あまり強くない。最初はこいつらを倒そう

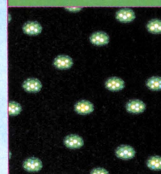
ドラゴン　8方向に火を吹いてくる。強敵だ！

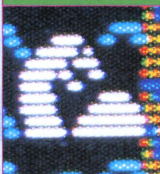
ゾンビ　不死の怪物。クレリックの魔法で倒そう

ガーゴイル　魔法による攻撃が手ごわい。かなり強い敵

ホース　アンブロシアでだけはモンスター

海賊船　中にいる海賊さえ倒せば、船はこっちのもの

床　デス城では床さえも攻撃してくる

ブリガンド　物を盗まれないように注意して戦うこと

くさ　デス城では草もモンスターだ

ジャイアント　けっこうタフだが特殊な攻撃はしてこない

タコ　海上でのもっとも恐しいモンスター

サーパント　ヘビのくせして魔法を使って攻撃してくる

MAGIC

やっぱり何といってもファンタジーRPGのだいご味は魔法だね。別に魔法を１回も使わなくても、ゲームを終えることは可能だけど、やっぱり魔法があると楽だし、なんといっても楽しいもんね。

『ウルティマIII』ではウィザードの魔法、クレリックの魔法、それぞれ16ずつ、合計で32ある。それぞれの魔法に消費するマジックポイントがあって、効果の大きな魔法ほど必要なマジックポイントは高い。マジックポイントは時間がたつにつれて回復していくけど、あまり続けざまに使うといざという時に困るかもよ。最初のページにあるように４人とも魔法の使えるメンバーでパーティを組んでいたら、最初の２人のマジックポイントは非常用としてとっておいて、うしろの２人が回復している時に使うようにしよう。

一般にはクレリックは攻撃魔法をあまり持たない。でもこのゲームでは強力な攻撃魔法がある。この魔法が使えるようになったら、クレリックの成長の遅れはすぐに取りもどせるぞ。

ウィザードマジック

記号	名前	効果	消費ポイント
A	Repond	オーク、トロル、ゴブリンを消し去る	0
B	Mittar	１匹の敵を攻撃する魔法	5
C	Lorum	明かりをともす魔法。あまり長くはもたない	10
D	Dor Acron	ダンジョンの中で１階下に降りる	15
E	Sur Acron	ダンジョンの中で１階上に上がる	20
F	Fulgar	Mittarより強力な攻撃の魔法	25
G	Dag Acron	ソーサリアの地表でテレポートする	30
H	Mentar	攻撃の魔法。Fulgarよりもさらに強力になっている	35
I	Dag Lorum	Lorumの強力なもの。かなり長い間効果が続く	40
J	Fal Divi	クレリックの魔法を使えるようになる	45
K	Noxum	敵すべてに対して攻撃することのできる魔法	50
L	Decorp	１匹の敵に対してはもっとも強力な魔法	55
M	Altair	時間を止めてしまう魔法	50
N	Dag Mentar	敵すべてに対して攻撃する魔法。NOXUMより強力	65
O	Necorp	Dag Mentarよりも強力な攻撃の魔法	70
P		名前をもたない。最強の攻撃の魔法	75

クレリックマジック

記号	名前	効果	消費ポイント
A	Pontori	スケルトン、グール、ゾンビを消し去る	0
B	Appar Unem	ワナのしかけをはずして宝を安全に手に入れる	5
C	Sanctu	パーティのキズをいやす	10
D	Luminae	明かりをともす魔法。ききめは長くない	15
E	Rec Su	ダンジョンの中で１階上に上がる	20
F	Rec Du	ダンジョンの中で１階下に降りる	25
G	Lib Rec	ダンジョンの同じ階の中をテレポートする	30
H	Alcort	ポイズンにかかったメンバーをなおす	35
I	Sequitu	ダンジョンから脱出する魔法	40
J	Sominae	Luminaeよりも効果が長く続く明かりの魔法	45
K	Sanctu Mani	Sanctuを強力にした回復の魔法	50
L	Vieda	マップを見る魔法（宝石を使うのと同じ効果）	55
M	Excuun	１匹の敵を攻撃する魔法。失敗すると灰になる	60
N	Surmandum	死んだ仲間をよみがえらせる魔法	65
O	Zxkugib	敵全てに対して有効な攻撃の魔法	70
P	Anju Sermani	灰になってしまった仲間をよみがえらせる魔法	75

探索編

エクソダスとは何？　デス城の秘密とは？

ある程度キャラクターが成長したら、ソーサリアの地に眠るいろいろなナゾを解き明かしていかなくちゃならない。そうしないといくら強くてもゲームの終局には全然近づかないのだ。まず簡単にできるのは、街にいる人たちや居酒屋のバーテンから話を聞くこと。いろいろな情報がわかるぞ。たとえば、フォウンの街ではデス城の前に横たわる「地の底の蛇」に関する情報が手に入るし（それ以外にもある）ムーンの街では幻の街ドーンが深い森の中にあることがわかるだろう。それにマンター・イーストの街では、なにやら4枚のカードが、4枚のパネルとどうだかこうだか、意味不明のことを言っている。こういった情報はなるべくかき集めておこう。でも、街の中にはたくさんの人がいて全部の人といちいち話をしているのは大変かもしれないね。そこで、大事な情報を持っている人と持っていない人との区別のしかたを教えてあげよう。街の中でいそがしそうにあっちこっちに動いている人は大事な情報を持ってないことが多い。反対に動かないでじっとしている人がいたら、それは大事な情報を持っているとみてまちがいナシ。

こうやって街の中で情報を集めていくと、わからない言葉がいくつもでてきたことだろう。アンブロシアについては前のページで紹介しちゃったけど、4枚のカードと4枚のパネルっていうのは、いったいなんなのだろう。マークはどうしたら手に入る？　ドーンの街はいったいどこにあるの？

これらの問題の答えは、自分で考えなきゃいけないものもあるし、ほかの人が教えてくれることもある。ギルドで鍵を買ったら今まで行けなかったドアの向こうにも行って情報集めをしよう。

さて、幻の街ドーンには、さらにとてつもない情報が手に入る。え、まだドーンの場所がわからないって？　それじゃロード・ブリティッシュ城に行って、ある人に教えてもらいなさい。で、ドーンで聞かされた情報とは？　それはエキゾティクスである。エキゾティクスとは何なのかというと、それは手に入れるまでのお楽しみ。というだけじゃかわいそうなので特別に教えてあげよう。それはソーサリアの地に隠された伝説の武器とヨロイなのだ。このヨロイでなければデス城にいるモンスターたちの攻撃をかわすことはできないし、この武器でないとモンスターを攻撃することはできないんだ。ドーンの街ではエキゾティクスがどこにあってどうしたら手に入るかも教えてくれるぞ。ちゃんと人数分手に入れておくように。

一方、4枚のカードと4つのマークの秘密はどうしたら解けるのだろうか。それはダンジョンの中で見つけることができるんだ。マークというのは焼き印のことなんだけど、これはダンジョンの中で手に入れることができる。ロード・ブリティッシュ城の北東にあるダンジョンでも2つのマークを手に入れることができるぞ。ちなみに4つのマークとは、王、火、蛇、力の4種をさす。そしてカードについては、あるダンジョンでどうやったら手に入るかメッセージが残されている。

ダンジョンの中でするもうひとつの大事なことは、時の支配者タイム・ロードに会うことだ。さて、いったいどのダンジョンにいるのかな？

ダンジョン内のメッセージに気をつけろ！

街で人と話すのも重要な情報源だ

ダンジョンで見つけたロッド、さてどうする

これがタイムロード、ぜひ彼に会おう

カードとマークはそれぞれ4つずつ

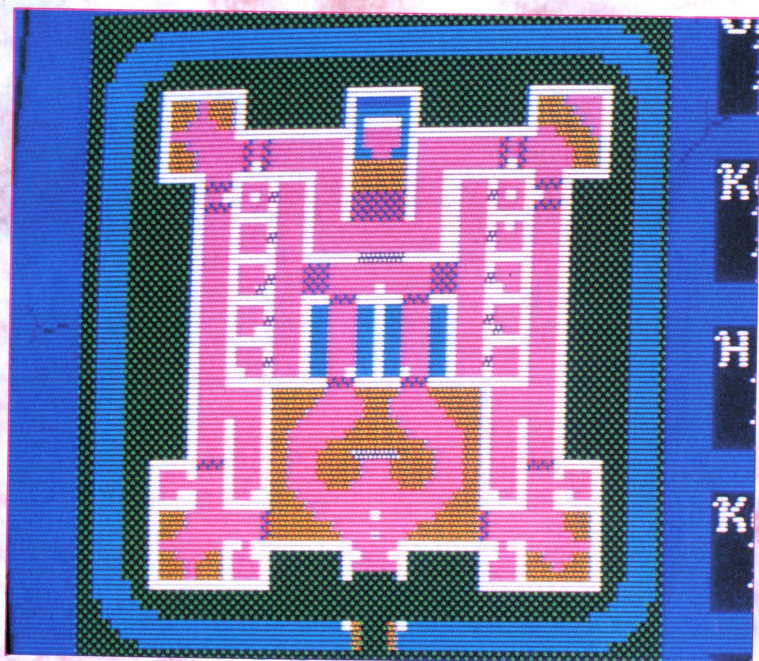
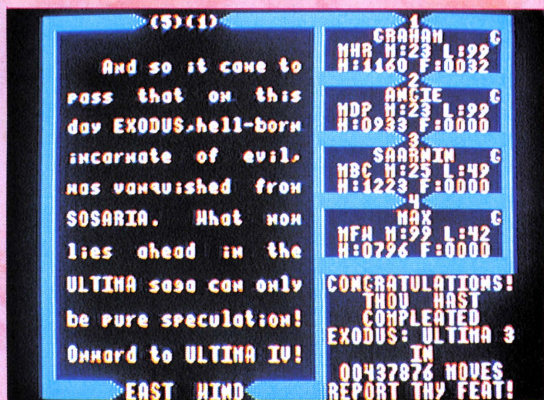
完結編

いよいよデス城に乗りこんで最後の対決だ！

最後の秘密4枚のカードの謎を解き、手に入れることができたら、ストーリーはいよいよクライマックスへ突入。(その4枚のカードとは、太陽と月そして愛と死だ。そして、この4枚のカードにはある決まった順番がある。タイムロードの言葉を覚えていればわかるはずだ)いざ船に乗りこもう。そしてデス城のある島へと向かうのだ。デス城の前に横たわる巨大な「地の底の蛇」をどうしたらいいかはもう知っているよね。「地の底の蛇」は戦うことができない。だから倒すこともできない。ここを船で通り抜けるには、大きな声である街で教えてもらった言葉を叫ぶんだ。そうすると、その言葉のもつ魔法の力が、船を島の中へと導いてくれるのだ。そうしたら、船を出てデス城へと乗りこむ。でもちょっと待て。その前にちゃんとしたくができているかどうか確めておこうね。4枚のカードは持ってる？　4つのマークももうあるよね。武器とヨロイをエキゾティクスに替えてある？　まだだったでしょう。ここでそういうミスをすることはよくあるから気をつけてね。エキゾティクスでないと敵を倒すことができないんだから。それではやっとお待ちかねのデス城に入ろうか。

とりあえず城のまわりを歩いてごらん。何だかよくわからないけどいきなりコンバットモードに入っちゃったでしょ。実はこのデス城は、城自体が巨大な生き物らしいんだ。だから城のまわりの草もモンスターになって戦いをしかけてくるんだよね。見えない敵と戦うのはフォーメーションとチームワークが大切。しまっていこうぜ。

草からの攻撃をどうにかのがれて城に入ると、城の中ではそこら中に炎がはじけ飛んでいる。ふと見ると熔岩の吹きだしているところもある。でもそんなことは気にせずに動き回ろう。火のマークがあれば熔岩の中でもダメージを受けないし、そこら中で飛び散っている火花はよけようがないんだから。とにもかくにも城の中をめぐってみたまえ。そのうちに城の奥へと通じる道があることに気づくハズ。ドラゴンの攻撃なんか気にせずにどんどん前進あるのみ。そしてこの城の玉座があるとおぼしき場所へと近づいてみると、なんと今度は床がモンスターになって攻撃してくる。さっきの草の時と同じ要領で倒していこう。何度も続けてコンバットモードに入ることになるから、まごついて大きなダメージを受けるとあとがつらいゾ。この床の攻撃を終えて奥に進んでみると…、なんとそこには4つの白っぽいものが並んでいて、ほかには何もない。悪の大親分のようなモンスターもいない。これはいったいどうしたことだろう。と考えこむことになってしまうわけ。ここで街やダンジョンで手に入れた情報をフルに利用して考えてみよう。これこれしなさいと言われて、まだやってないことはいったい何かな。そう、あれをやるんだ。わかったかな。

そして物語は感動的なフィナーレを迎える。はずだったんだけど、日本語移植版では、今ひとつ盛りあがりに欠けたエンディングだったな～。でもしっかりしたシナリオだから『ウルティマIII』はおもしろいぞ。

ウルティマⅣ

昨年の秋、アメリカではとうとう待望の『ウルティマⅣ』が発売になった。『Ⅲ』の10倍以上のマップにくりひろげられるさまざまなドラマ。仲間を集め、石を探し、寺院でみずからの精神をきたえあげる。その最終目的は、8つのアバター(権化)となることである。前作よりも数段難しくなった謎とストーリーに「これぞ究極ＲＰＧ」との評判も高いゲームに仕上がっている。日本語版への移植も話がありそうだから、今月のゲームマップは『ウルティマⅣ』なんだ。

ウルティマⅢ価格表

武器

名前	値段
HANDS	0
DAGGER	5
MACE	30
SLING	60
AXE	125
BOW	350
SWORD	200
+2 H SWORD	250
+2 AXE	400
+2 BOW	1050
+2 SWORD	800
GLOVES	1200
+4 AXE	2700
+4 BOW	6550
+4 SWORD	4550

ギルド

名前	値段
TORCH 5	30
POWDER	90
GEW	75
KEY	50

馬屋

名前	値段
HORSE	800

よろい屋

名前	値段
SKIN	0
CLOTH	75
LEATHER	195
CHAIN	575
PLATE	2500
+2 CHAIN	6130
+2 PLATE	8250

医者

名前	値段
CURE	100
HEAL	200
RESURRECT	500
RECOLLING	900

食料品店

名前	値段
FOOD	1

How to Win

RPG 特集

データウエストの〝マーベラス〟はリアルな3D迷路がキレイな純正統派RPGだ。

[Marvelous]

マーベラス

■悪の手から王の真心をとり戻せ

ゲームの舞台はアルドレームという王国だ。アルドレームは平和と自由の国として栄えていたが、ある時国中に疫病が発生し、人も家畜も次々に病に倒れていった。病をくいとめる事が出来ず、人々が絶望の中で苦しんでいる時に1人の男が現われた。男はバーディックと名のり、彼の手にかかると今まで医者も見はなしてしまっていた患者たちもみるみるうちに回復していった。男はその功績を讃えられ王の主治医となった。

悲劇はそこから始まる。じつはバーディックは魔法使いであり疫病も彼の仕業だったのだ。バーディックは王の心を支配し、アルドレームは重税と圧

政の国となってしまった。この国の人すべては心の中でこう叫んでいる。

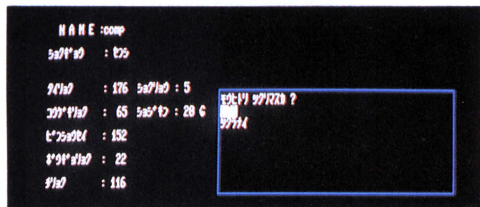
「勇気ある者よ、誰か王の目をさましてくれ!」

■リアルな迷宮が君を待っている

マーベラスはウィザードリィタイプの純正統派RPGだ。仲間を集め、バーディックを倒し、アルドレームに平和をとり戻すのがこのゲームの目的だ。

このゲームの特徴の1つに3D迷路がリアルに表現されている事があげられる。ゲームの画面を見てもらえば分かると思うが、壁が実にカベしているのだ。ツルンツルンのパネルで仕切られた遊園地の迷路みたいなものとは一味違うぞ。特に地下の洞窟は臨場感満点。ただしその分表示が遅くなっているようだ。

ゲームの特徴の2つめとして100を超えるイベントがあげられる。これはモンスターとの戦闘以外にいろいろなキャラクターと出会い○○してしまうというものだ。○○はゲームをしてのお楽しみ。

操作性にヤヤ難アリといった感じだがリアルな迷宮と100以上のイベントでなかなか楽しめるRPGだ。

キャラ作り

キャラクターの職業は戦士、騎士、僧侶、盗賊、魔法使いの5つの中から選ぶ。戦士は武器の扱いは得意だが魔法は使えない。騎士は武器も使えるし魔法の心得もある。ゲームスタート時のキャラはこの騎士がよい。僧侶は治療や防御の魔法が得意だ。盗賊はワナを見破ったり、鍵をはずすテクニックの持ち主だ。魔法使いは文字通り魔法が得意だが武器の扱いは苦手だ。

職業を決めたなら次にキャラクターのポイントを決定する。体力、攻撃力、敏捷性、防御力、知力の5つのポイントが、それぞれ乱数でつぎつぎに変わっていくのでスペースバーを押して決定する。この乱数によって決定するタイプは、自分の気にいる数値にするのがなかなか難しい。でもあれこれと数値を振り分けるところにキャラ作りの面白味があると思うんだけどね。

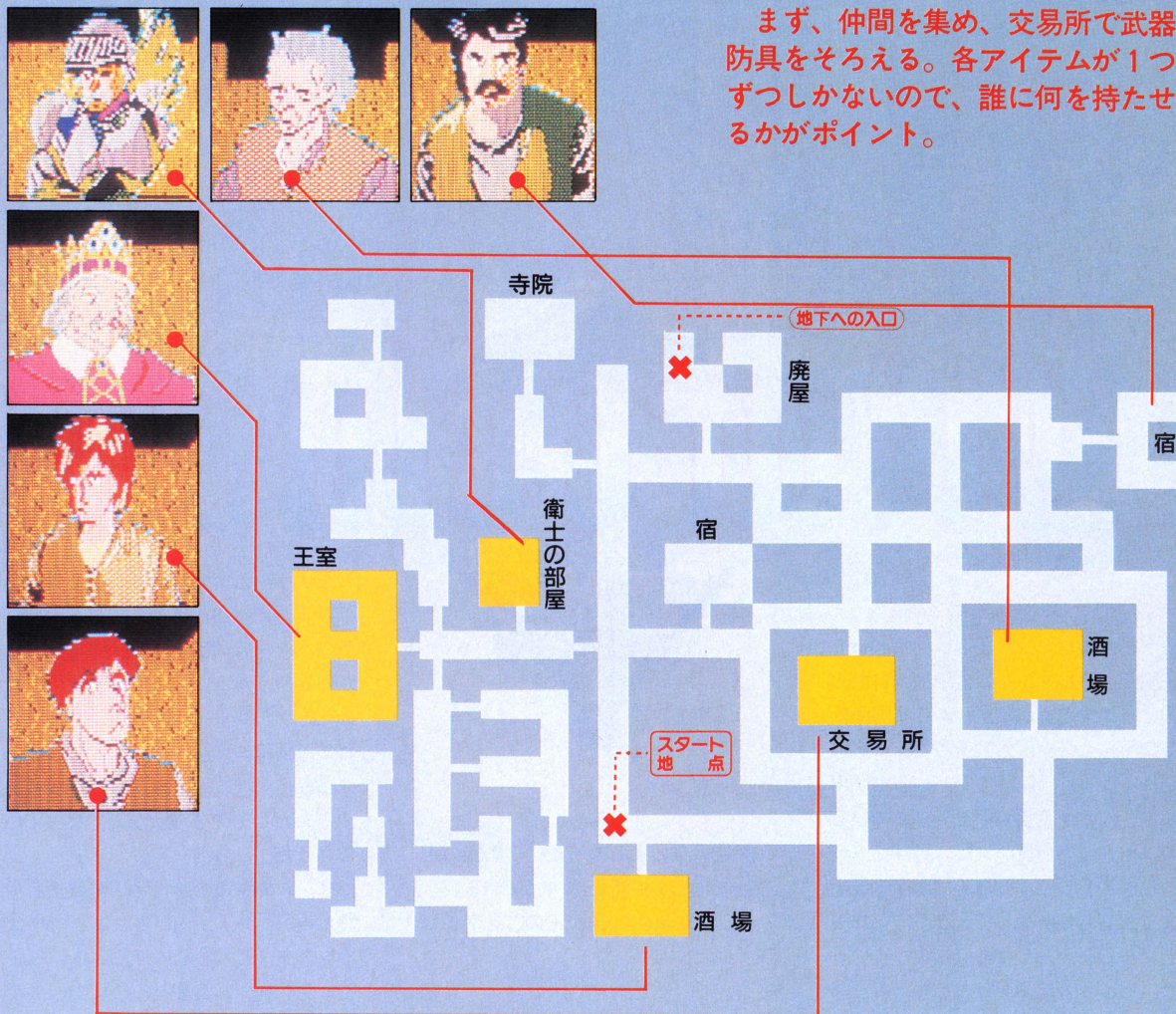
キャラは5人までつくる事ができる。各職業1人ずつ作るのが良いだろう。最後にパーティー名を決めてキャラ作りは終了。キャラの1人を選んでゲームスタート!

イラスト/牧内 浩

marvelous 地上

王よ！やはりあなたは悪に心を奪われてしまったのか

まず、仲間を集め、交易所で武器、防具をそろえる。各アイテムが１つずつしかないので、誰に何を持たせるかがポイント。

寺院
地下への入口
廃屋
宿
衛士の部屋
宿
王室
酒場
交易所
スタート地点
酒場

バーディック打倒の勇士よ、今ここに

地上での一番の目的は、仲間を集める事。パーティーは５人まで組める。

仲間を集める場所は主に酒場だ。ここにいる男たちに酒をおごってやり、気を良くさせたところで仲間に誘う。酒もおごらなかったり、安酒だと自分で作ったキャラにもフラれる事があるので気前良くいこう。中には向こうの方から仲間にしてくれというのもいるが、こういう奴に限ってロクでもない奴が多い。魔法使いのくせをして魔法を知らなかったりするのだ。しかし旅は道づれ。心よく仲間にむかえよう。バーテンもいろんな事を教えてくれるのでちゃんとお酒をたのもうね。

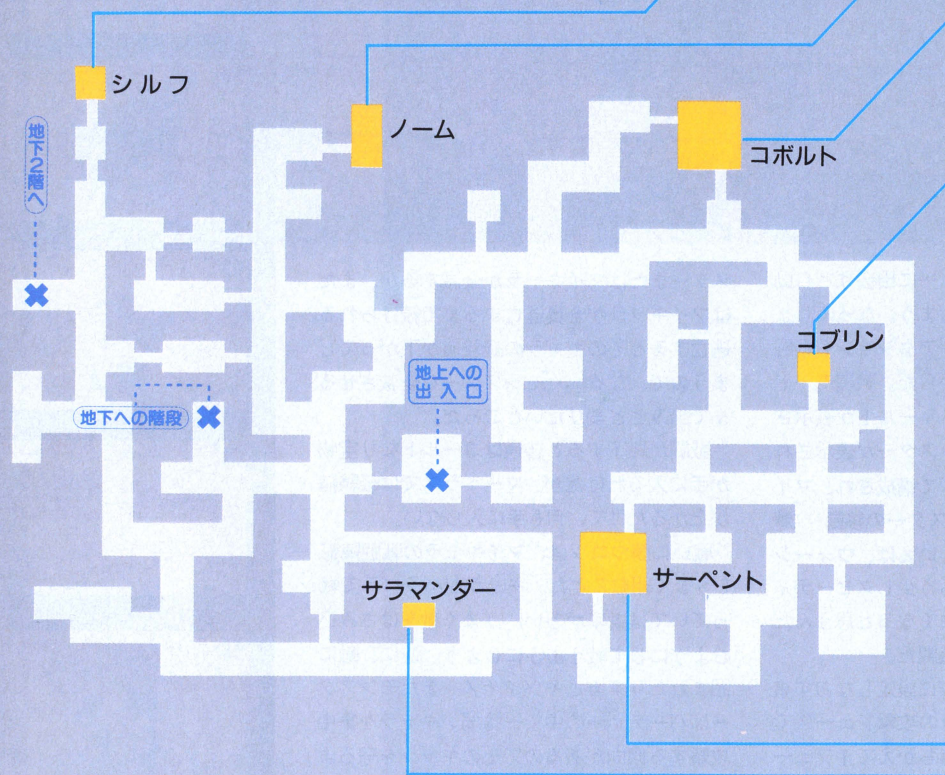
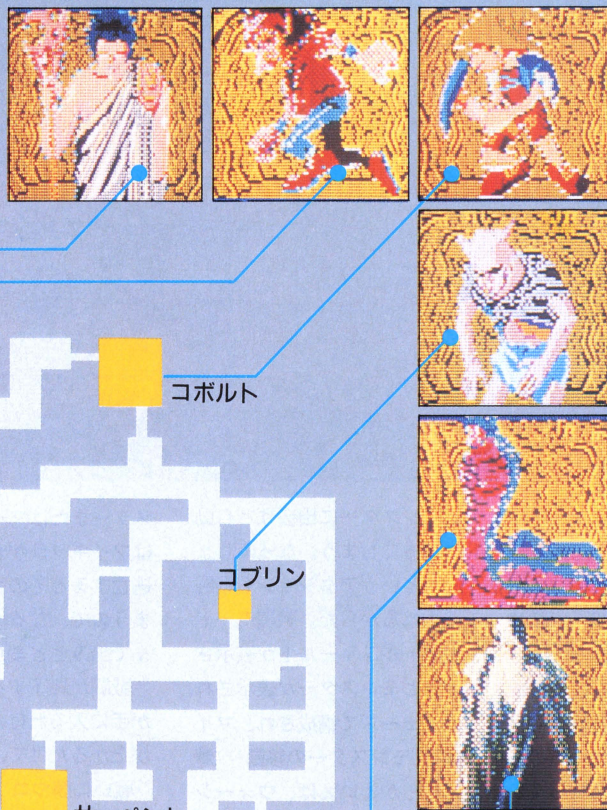
寺院に行くと２人の僧侶に会える。年寄りと若者のどちらかを仲間に誘う事ができる。年寄りは魔法を知っているが若い方は体力があるだけで魔法を知らない。どちらを選ぶかはキミ次第だ。城に行くと魔法使いに心を奪われてしまった王に会える。この王の心を救うのがキミの使命だ。最初のうちはスゴスゴと退散した方がよい。

交易所で武器、防具をそろえよう。各アイテムは１つずつしか置いていないので誰に何を持たせるかよく考えよう。魔法使いに金属性のヨロイを着せると魔法が半減してしまうので要注意。武器、防具の他にも食料、キズ薬を買える。

さてメンバーをそろえる事はできたかな。魔法使いはいるかい？　いないと地下で魔法を授かっても受けとれないぞ。

marvelous 地上1階

このビンを水の精に渡してくれとコボルトに頼まれた

地下では、もちろんモンスターが待ちうけている。しかし、戦闘に入る前に、まずキャンプをはり、食事をしよう。

仲間と武器がそろったら地下へGO!!

地下で待ちうけているのはモンスターばかりではない。味方もいるのだ。この場合は戦闘モードにならないで話すか戦うか、のメニュー選択になるのでよくわかるだろう。わかりすぎてみえみえって感じがしないでもないが。味方のキャラは魔法を教えてくれたり、○×を△□に渡してくれと頼んできたりする。マーベラスではこのようなイベントが100以上あるという。これがこのゲームの一番面白いところだろうね。単調になりがちなＲＰＧに変化をつけてくれるからだ。

ハラが減ってきたらキャンプをはろう。ただしドアの前やモンスターが出現するところではキャンプははれない。キャンプをはるとセーブ、食事、戦闘以外魔法の３つの行為ができる。食事をしないと食糧があっても餓死なんてことになりかねない。でもメシばっかり食べているとどんどん食糧は減ってゆくのでタイミングが肝心。とくに腹が減ったままで戦闘に入るととんでもない事になる。戦闘外魔法というのは治療や解毒といったもの。主に僧侶の役目だ。ただしこの魔法を知っている者がいなければ意味がないよ。さてマップはきちんと作っているかな？えっマップがうまく作れないって。これも魔法の仕業かって。いえいえじつはこのゲームはドアが1ブロックに相当しているんだ。特に地上の城の中ではパニックになったでしょ。これが分からないと、とんでもないマップになるから、しっかりマスターしてね。

私はこれで戦闘に勝ちました！陣形とチームワーク!!

モンスターとの遭遇はRPGで一番ワクワクするところだよね。ディスクがベコンベコンと鳴り出すと今度はどんなモンスターかな、弱い奴ならいいんだけどと、思っているととんでもなく強い奴だったりしてヒェーてな事になったりするんだよね。そのうちにこのヒェーが快感になったりして。マーベラスでもこのヒェーはいたるところにあるぞ!!

マーベラスではモンスターに出会うと自動的に戦闘モードになってしまう。なってしまうというのは、逃亡というアクションも戦闘モードの中にふくまれるからだ。戦闘モードになると８×８のバトルフィールドが表示され、自分達のキャラとモンスターが表示される。戦闘は４つのフェーズで構成され、マイキャラの移動･攻撃、モンスターの移動･攻撃てなっている。どちらかといえば、ウォーシミュレーションのノリ。もう少しスピーディに展開されるともっと面白くなると思うんだけど。結構手間のかかる戦闘だ。

武器や防具は戦闘のたびに設定しなおす事になっている。マイキャラの攻撃フェーズで武器や防具を選択。この持ちかえで１フェーズ消費してしまう。このへんは是非改善して欲しいところだ。

戦闘経過は、画面下に文字でメッセージとして表示される。これが読みにくいんだけど慣れれば必要なところをかいつまんで見れるようになる。でもこういうところはもっとビジュアルに表示してくれるとウレしいね。

攻撃時には武器の他に、魔法も使える。けれど使えるといってもレベル０のうちは使わない方が無難だ。敵に対して効果が無いばかりか、バックファイアーでマイキャラ達がダメージを受けたりするからだ。レベルが低いうちは魔法使いといえども武器を使って経験値を上げるようにしよう。

戦闘は４つのフェーズを繰り返して、モンスターまたはマイキャラが全滅するか、またはマイキャラが全員逃亡するまで続けられる。逃亡するとそのキャラの経験値が下がってしまうので、なるべくモンスターを全滅させるまで踏みとどまりたいところだ。

戦闘が終了すると普通はゴールドなり宝物が手に入るわけだが、マーベラスでは経験値が上がるだけで、何も手に入らない。

戦いに勝つコツは、マイキャラの戦闘陣形をうまく組むことだ。キャラがバラバラで戦っていては効率が悪い。うまく敵をはさみ込むようにして戦うようにしよう。逆に、敵に囲まれたりするとキツイぞ！　またモンスターはパーティーの中で一番弱いキャラを集中攻撃する傾向があるのでそのキャラを守るようにするのもたいせつだ。うまく陣形が組めれば効率良く戦う事ができる。どんな陣形が良いかは戦いのたびに少しずつ違うのでよく研究してみてくれ。またこれはあまり薦められることではないけれど、モンスターが弱いキャラに集中するのを利用して、その反対方向に逃げるとうまく逃げられる。とくに敵が強すぎパーティーが全滅しそうなときには有効。でもそんなヒキョーな事をしているとパーティーが１人ずつ減ってしまうからね。

最後に。空腹の時に戦闘に入るととんでもない事になる。特に“ハラガヘッテシニソウダ”になると体力が５ポイントずつ減ってゆき、戦闘中に餓死なんてことになりかねない。ハラが減ってはイクサはできないのだ。

地下１Fには７種数のモンスターが君を待っている。

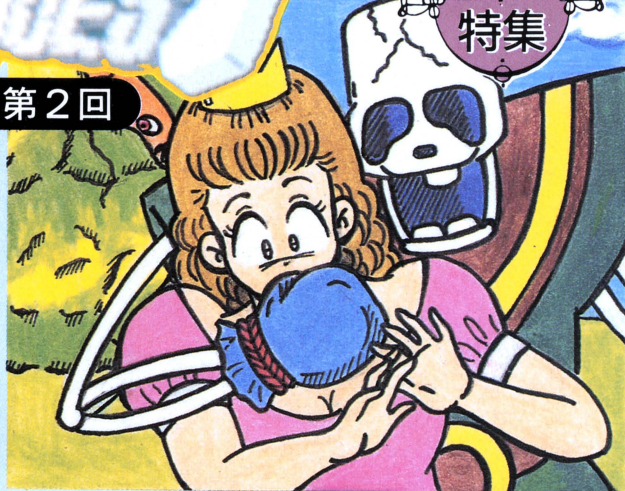
❶ネズミ
❷コウモリ
❸オオカミ
❹コブリン
❺オーク
❻ゾンビ
❼ヒル

How to Win

RPG 特集

DRAGON QUEST

ドラゴンクエスト 第2回

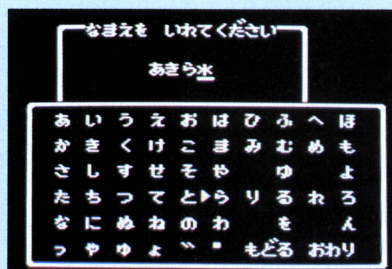
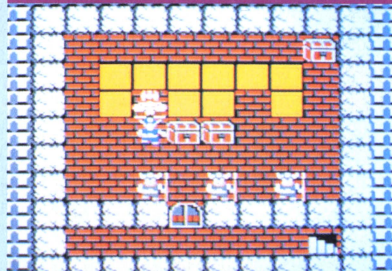
ファミコン初の本格的RPGと評判のこのゲームが、ついに発売された！ わがコンプティークでもそれに合わせて、このソフトを連載で How To Win していくぞ。今回は先月号のつづきで第2回。読者のみんなとどっちが先に解くか競争だ！

まずは先月号のおさらいをちょこっと……

Hello! みんな、もう「ドラゴンクエスト」をプレイしているかな？ プレイしているけど途中で悩んじゃってるキミも、難しそうだから買おうか買うまいか迷っているキミも、とにかくこの連載記事を読んでみてくれ。ひとつひとつの謎を解き明かしながら、このゲームの奥深い世界を紹介していくゾ。さて、今月はその2回目だけど、まずは先月号の復習をしてみようか。

舞台は、恐しい怪物たちが棲みついている土地、アレフガルド。物語はラダトームの城で、キミが王様から命令を受ける場面から始まる。「勇者よ、竜王から光の玉を取り返してくれ」——そう頼まれたら、ことわるわけにはいかない。120ゴールドとたいまつ、それにカギを王様からもらって、さっそく冒険に旅立つわけだ。

城を出たら、とりあえずはその近くにあるラダトームの町でショッピングとシャレこもう。いろんな品を売っているけど、最初はとにかくこん棒と布の服を買うのがベスト。竹ざおと革の服という組み合わせよりも、確実に戦闘のときに効果があるんだ。

そして、おつぎはいよいよ戦闘だ！ RPGでは、何よりもまず自分のキャラクターを強くすることが大事だ。そのためには、ひたすら戦闘をくり返すしかない。怪物との戦闘に勝つと、一定量の経験値（画面上のEの表示）とゴールドがもらえ、経験値がふえていくにつれて、キミのキャラクターのレベルも上がっていく。早くいろんなところを歩き回ってみたい気持ちはわかるけど、最初は地道にラダトームの町の周辺で戦闘をくり返し、体力（HP）が減ってきたら町の宿屋で回復する、といった単調な作業をくり返さなければならないんだ。

また、城や町にいる人たちと会話をしていくうちに、どうやらローラ姫が何者かの手によってさらわれているらしいということがわかる。竜王を倒すことがキミの使命だけど、その前にお姫様を助けだすのが先決なようだ。さて、お姫様はどこにいるのやら……。それにしても、姫が新田恵利ちゃんのようなカワイイ子だったたらいいなあ。

▲最初に自分の名前を登録できる。ゲーム中はずっとその名前で呼びかけてくれるんだぜ！

▲ここがゲームのスタート地点となる王様の部屋。カギを使って扉を開ければ外へ出られるゾ

▲ヤッタ！ スライムを倒してレベルが上がったゾ！ でも、まだまだがんばらねば……

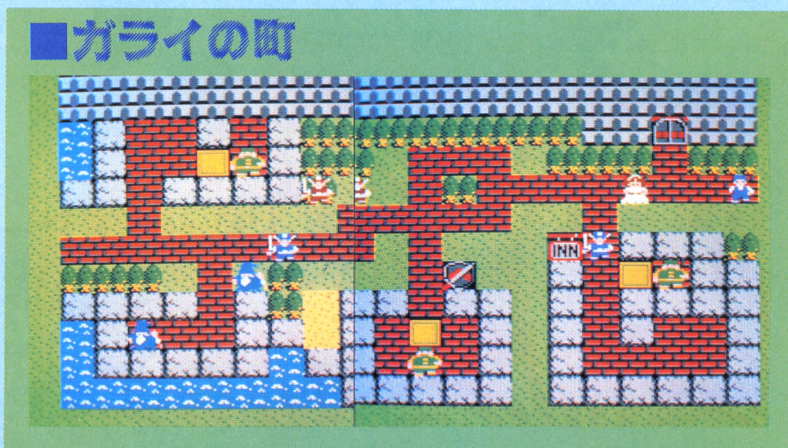
新たな2つの町を発見!!

数時間戦闘をくり返して、ボクのキャラクターもようやくレベル8。そろそろラダトームの町の周辺に現れる怪物たちじゃ、ものたりなくなってきた。よーし、少し遠出(とおで)をして、アレフガルドの土地を探険してみるとするか。

ある人物に聞いたとおりに、ラダトームの町からずっと北西へと進んでいくと、大陸のはじにポツンと町があるのを見つけた。さっそく中に入って会話をしてみると、この町が「ガライの町」という名前であることがわかる。ガライの町には、ラダトームの町よりも数段強力な武器が売っているんだ(もちろん、何倍も高価だけど……)。だけど、このゲームにはカギがないと開かない扉がたくさんでてくるなあ。いったい、カギはどこで手に入るんだろう?

ガライの町をあとにして、今度は大陸を東へ東へと進んでいってみた。そうそう、このゲームでは橋に要注意。橋を1度渡るごとに、出現する怪物たちが強いヤツになっていくんだ。レベルが低いうちは、不用意に橋を渡らないほうがいいゾ。

橋を2つ越えてたどり着いた大陸の東はじには、マイラの村があった。この村で何をしたらいいのかは、はじめのうちはわからないかもしれない。ある人物がカギを握っているんだけど…。

■ガライの町

会話 ムム、あちこちにローラ姫の手がかりが!

▶まずは入口のところにいるおじいさんとごあいさつ。ガライの名の由来がわかったゾ

▶キム皇にゆう帝ってだれだ? 知る人ぞ知る、少年×××プのネタだね

▶なんとなくローラ姫についての手がかりがつかめてきたゾ。姫よ、待っててくれ!

▶ゲゲッ、この町の宿屋は高い! ラダトームの町の宿屋は6ゴールドだったのに…

呪文 困ったときの呪文だのみ! 10種類の呪文を活用せよ!

町の中だろうと、洞窟内だろうと、さらには戦闘中だろうと、このゲームではいついかなるときでも魔法の呪文を使うことができる。ここでは、その呪文を一覧表にまとめてみた。限られたマジックポイントをうまく利用してみてくれ。ちなみに、マジックポイントはラダトーム城で回復できるのダヨ。

▲スライムにラリホーの呪文を使った! レベルが上がると、使える呪文の数もふえるのだ

名　前	使用ポイント	効　果
ホイミ	(4)	失ったヒットポイントを10〜15回復することができる
ギラ	(2)	戦闘中に使用すると、相手に5〜12のダメージをあたえる
ラリホー	(2)	敵を1コマンドのあいだ、眠らせる。必ずしも成功するとは限らない
レミーラ	(3)	洞窟の中を明るく照らす。たいまつの代わりになる呪文
マホトーン	(2)	敵の呪文を封じこめることができる。成功するとは限らない
リレミト	(6)	洞窟内で迷ったときに使用すると、地上にワープできる
ルーラ	(8)	ラダトームの城へワープすることができる
トヘロス	(2)	自分より弱い怪物と出会わないようになる。洞窟内では無効
ベホイミ	(10)	ホイミの強力版。1度に75〜100のヒットポイントを回復させる
ベギラマ	(5)	ギラを強力にした呪文。相手に死を投げかける

謎いっぱいの不思議な村。役にたつ情報があふれているゾ

これは貴重な情報だ。覚えておけば、きっとあとで役にたつにちがいない

ドムドーラったって、そんな町もまだ見つけてないゾ。ウ～ン、困った

この人物がゲームの大切なカギを握っている! あとでもう1度訪ねてみるべし

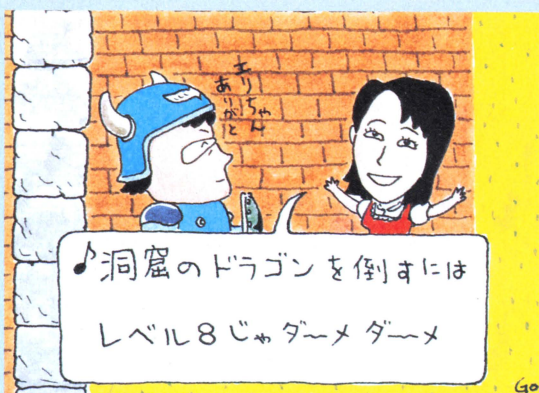
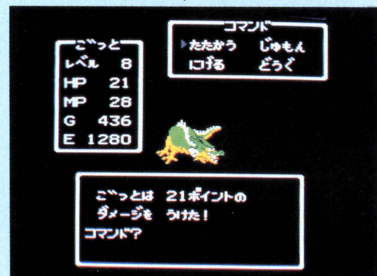
南の島ってどこにあるんだ? やっぱり、あの洞屈を通り抜けなくちゃいけないのかなあ?

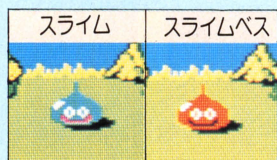
戦闘は戦うばかりが能じゃない!!

ＲＰＧといったら、やっぱり戦闘！ 敵を倒してレベルアップしたときの感動は、１度味わったらやめられなくなっちゃうもんね。でも、ただ「たたかう」してるばかりじゃ、強い敵には勝てないし、効率のいい戦闘もできない。ここでは、じょうずな戦いかたというのを考えてみよう。

まず敵の強さを覚えておくこと、これが大事。２、３回の攻撃で倒せる相手なら積極的に戦えばいいし、自分より強い相手だったら、「にげる」ことも必要だ。また、戦闘中にうまく薬草やホイミの呪文を使って、ヒットポイントを回復するというテクもときには使わなければならない。

怪物の中でも特に気をつけなければいけないのが、ギラの呪文を使用してくる魔法使いとかリカントマムルといったたぐいのヤツらだ。さらに、生命力の非常に高いゴールドマンなどと出会ってしまった場合には、ラリホーの呪文を使って相手を１度眠らせてから「にげる」という安全策をとったほうがいい。何度か戦闘をくり返せば、きっとコツのようなものがつかめてくることだろう。

ところで、ボクはアレフガルドのはずれにあった(？)コンフティークの町を訪れて、新田恵利ちゃんと会話をしてみた(右上)。さて、ここで問題です。ボクはいったいダレでしょうか？ 正解者の中から抽選で５名にコンプティーク特製のHow To Win Tシャツをプレゼントしちゃうヨ！

▲大陸の南東にあった洞屈の中で、ドラゴンと出会った！ コイツはメチャクチャに強いぜ！

お待たせ！モンスター大図鑑!!

◀グチャグチャとした粘着性の体をもつ生物。とにかく弱いので、最初はコイツで経験値をかせげ！

◀空中にフワフワ浮かんでいる実体のないユーレイ。鳥山明氏独特のデザインが目を引くね！

▲ユニークな顔をしてるけど、なかなか強いコウモリ。なかには、ギラの呪文を使ってくるヤツもいる

◀ピョンピョン飛びはねるノミの怪物。それなりに強い

▶カエルをアレンジしたと思われる敵。も一れつア太郎の「ベシ」に似てる？

◀その名のとおり、魔法で攻撃してくる強敵。こちらの呪文がふせがれてしまう場合が多い。

◀正統な戦士になりきれなかった怪物たち。その攻撃力はかなり大きい

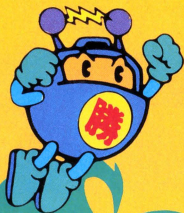
▶大陸の南や洞窟の中で出会えるネコ人間。呪文も使い攻撃力も大きい強敵

◀かたいコウラで身を守っている巨大なサソリ。防御力がわりと高い

キメラ スターキメラ

◀コンドルとは虫類の複合生物。洞窟内で現れるスターキメラは強いゾ！

◀南東の洞窟の奥深くにひそんいる竜。竜王の手下らしく、非常に手ごわい

 イラスト／中野豪

中盤戦突入のザナドゥ。キミのテクを開花させるチャンスだ!

LEVEL 4 ここはどこ!? グチャグチャ迷路が待ってるゾ

レベル4は、うーむ、ますます難しくなったね。通路なんかぐちゃぐちゃの迷路で、どこをどう行ったらいいのかさっぱりわからない。おまけに、あちこちにワープポイントがあったりして、地理を把握するのにひと苦労なんだ。食料がこころもとない場合は、まずシュリーカーを倒そう。ヤツから得られる食料の数はちょっと並じゃない(キミが出てきた洞窟のわりと近くにいるはず)。あとは地図を参考にして、あちこち歩き回ってみよう。

遭遇するモンスターたちも、だいぶクセのあるヤツが多くなってきた。まず、だいたいのヤツが魔法を使ってくるね。レベル3のビホルダーみたいに、消えては現れ、魔法で攻撃してくるヤツや、超音波攻撃(!?)なんかするヤツもいる。なかには、普通の武器では決して倒すことのできないヤツもいる。それぞれに対策をたてたいけど、モノによっては使えない魔法もあるから、要注意。

そうだ、モンスターのいる館についてなんだけど、レベル4には実際には入ることのできないダミーの建物があるんだ。ちっちゃな入口が見えるけどどんなにがんばってもムダ。これから先のレベルにも出てくるから、注意しよう。さて、本当に入れる館は全部で3つ。どれもわかりやすい所にあるけど、一番大きな館へはどう行ったらいいのか、少し悩むかもね。ワープポイント⑦には近づかないほうがいい。

館の内部は、今回鍵のかかった部屋が多くてたいへんだ。鍵の貯えはたっぷりしておこう。また鍵を節約する意味で、たまにはペンダントも使おう。これを使えば、その画面上にある鍵のかかった扉はみんな開けられてしまうので、3方向に扉があるなんて場合に便利だ。一番大きなモンスターの館3には、+1ラージシールドをはじめ、魅力的なアイテムがどっさり落ちているから、みんな拾って帰ってこよう。楯やヨロイだって、売ればけっこうお金になる。館内部のワープポイントはチェックしておこうね。

レベル4では、王冠を持っているような、ビッグ・モンスターは出てこないけど、レベル3のクラーケンジャイアントをまだ倒してない人なんかもいるだろう。レベル4で経験をつんだら再度デカダコに挑戦! みごと王冠を手に入れることができたらバンザイだ。

レベル5への洞窟は2つあるけど、1つはレベル5からの出口専用なんだよね。レベル4から5へ行ける洞窟は例のワープの集中している縦穴のエリアにある。洞窟の真上のアーチから飛び降りてもワープするので、ひとつ隣のアーチから行こう。このエリアは一度おりると、ウィングドブーツでも使わないと脱出不可能なので、レベル5から4へ戻ってくるのには不向き。

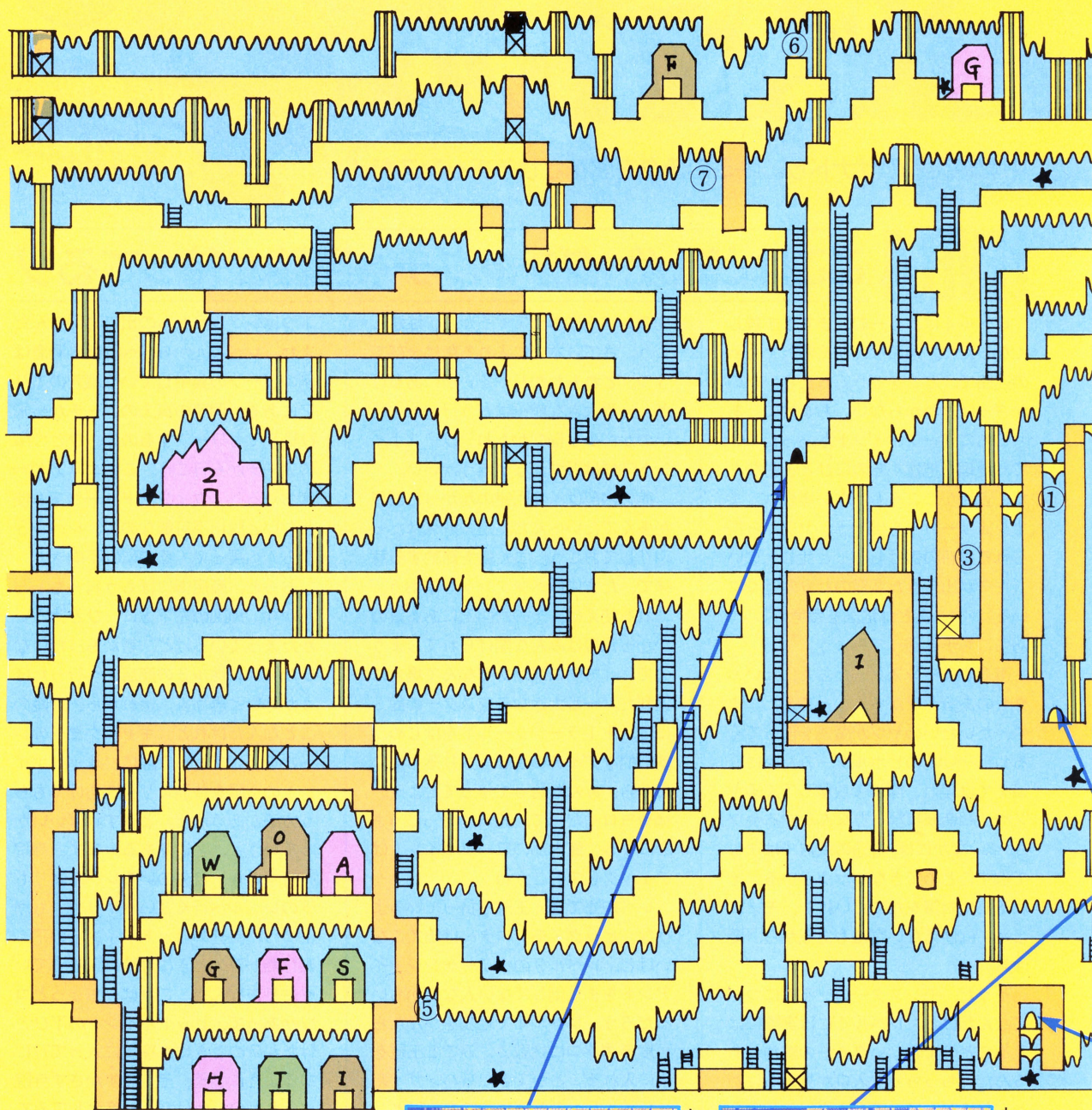
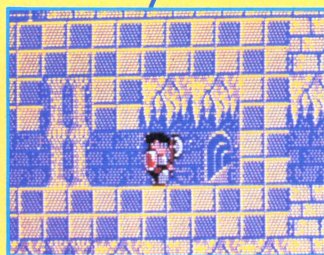
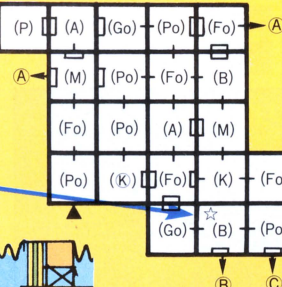
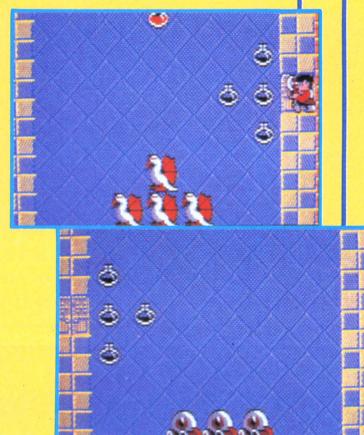
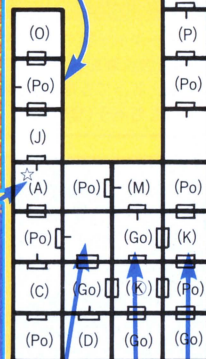
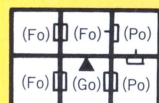
おっと、商店街にはもう行っちゃったかな。地図の左下方に、ひとそろいかたまっているけど、鍵がもったいないから、レベル3の商店街へ行ったほうがいいと思うよ。それから、寺院のことなんだけれど、キャラクターのレベルを上げてもらう際に、ヒットポイントの上限を普通より引きあげてもらう方法があるんだ。どうすればいいかっていうと、2通りある。まず、寺院へ行くとき、自分のいるレベルよりも下のレベルへ行くというやり方。もう1つは、自分のヒットポイントの下ふたけたが77のときに寺院に入るっていうやり方なんだ。これは、ちょっとコツがあって、ヒットポイントの下ひとけたが7のときに、宿屋に入って77になるように調整、そこですかさず寺院に入ればいいわけだ。一度試してみて。

あれ、入れない!? 実はダミーなのだ

シュリーカーから食料を大量補給しよう

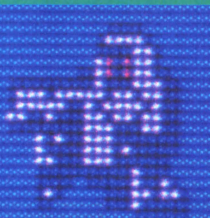
アスティラゴラを倒すとエリクシールが!

鍵のほかにもいろんなアイテムが落ちてるよ

XANADU ザナドゥ MAP マップ LEVEL 4

モンスターの館3
+1ラージシールド
ロングソード
+1ラージシールド
スケールアーマー
レベル5への洞窟
ダミーの建物
モンスターの館2
●館内記号例
Ⓖ グローブ
Ⓡ ロッド
Ⓚ 鍵
Ⓔ エリクシール
Go ゴールド
Fo フード
Po ポイズン
☆ 特殊な宝物
●ポイズン
A～Q アイテム
※（ ）内のアイテムはモンスターを倒して得られる宝物
※A～Qはアイテムを装備するときの一覧表を参照
●店の記号例
W 武器屋
O スクロール屋
A ヨロイ屋
S 楯屋
F 食料屋
G ギルド（鍵）
H 治療所
T 寺院
I 宿屋
※①、②、③……はワープポイントの順番。☆印はモンスターの出現位置だよ〜ん！

モンスター LEVEL4

シュリーカー

キャーキャー騒ぐうるさいヤツら（超音波攻撃をしかけてくるのだ）。でも、とっても貴重な食料源なので許しちゃう（食料×４）

リリティ

消えては現れ、サンダーの魔法を使う。普通の武器では倒せないので、魔法でやっつけてしまおう（食料、金×２、ミラー）

ホーネット

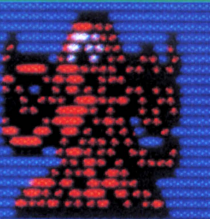
この手のヤツって、ほんとに機敏でやっかいだ。攻撃力もあるから用心してかかろう（Ｂｒポーション、毒×２、デーモンズリング）

コカトライス

ミッターの魔法を使ってくるので、うまくかわそう。この程度のヤツの相手ができないと、あとからつらいゾ（ルビー、金、ランプ、ミラー）

イザムナ

後半のヤツらは移動する。デラーグの魔法を使うが、トロイのでたいしたことはない（毒、鍵、Ｒポーション、ミラー）

ヨチョール

消えては現れ、次々にファイアーの魔法を繰りだす、いやなヤツ（金、スペクタクルズ、Ｂオニキス、Ｒポーション）

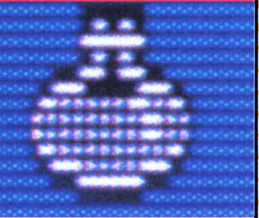
モノドロン

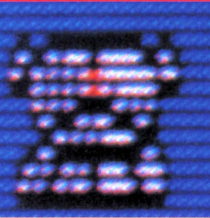
１匹のみのヤツはニードル、複数でてくるヤツはミッターを使う。レベル４ではカモのくち（ランプ、キャンドル、バランス、ランプ）

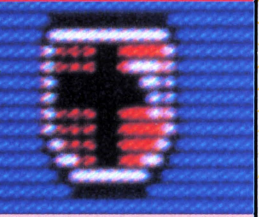
アスティラゴラ

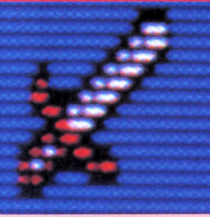
９匹がいっせいに魔法で攻撃してくる。接近戦でも異様に強いという恐ろしいヤツ（毒、Ｂｒポーション、毒、エリクシール）

アイテム LEVEL4

エリクシール

貴重な復活の薬。もう使いきっちゃった人には救いの神だね。あいつを倒してぜひ取ろう

ヨロイ（アーマー）

ヨロイが出てくるのは初めて。スケールアーマーが手に入るけど、今ごろって気はする

楯（シールド）

＋１ラージシールドが手に入る。余ったものは、売ればなかなかのお金になるヨ

剣（ソード）

ロングソードが手に入る。でも、すでに持っている人も、けっこういるんじゃないかな？

カルマのおはなし

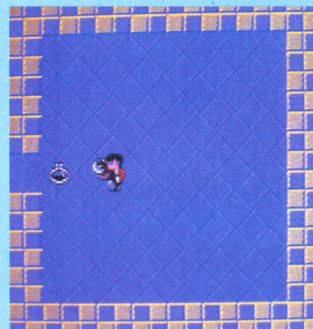
先月号（６月号）のレベル３でもちょっとふれたけど、カルマってヤツはほんとにやっかいだ。

寺院が相手にしてくれないから、キャラクターのレベルを上げることもできない。また、上のレベルにいくこともできない、っていう、なさけない事態になるのだ。

カルマを下げるためには、ポイズンを取らなきゃならない。と・こ・ろ・が……、Ｈ・Ｐが半分ギセイになって、しかも、カルマは５下がるだけ。

こんなのって、あんまりだよね。

だからキミも、ぜーったいにユイナルとナーレイド、そしてシルフだけは、どうあっても殺しちゃいけないんだ。

ま、わかってるとは思うけど、ついつい殺しちゃう。だから注意するべし、だ。

LEVEL5 ここは頭の使いよう。マトックをうまく使え

レベル5は、知恵とテクニックを要求される面だ。どうやったらその場所にたどりつくことができるのか、どうやったらそこから戻ってくることができるのか……。

一見ムリなことのように見えるそれが、マトック1本でできてしまうのだ(ファイヤークリスタルとか、ウィングドブーツを使うって手もあるんだけどね)。

このへんのトリックを解くのも、レベル5の楽しみの1つだから、まず、キミ自身で挑戦してほしいな。

どうしてもわからないっていう人には、ボクがやってみた方法を紹介してみよう。

下の写真を参考にしてほしい(これが正解ってわけじゃないヨ)。ほかにもマイコニッドがうろついている商店街のところにも、ちゃんと穴が掘れる場所があるし、ワープを使った、ちょっとわかりにくいトリックで抜けだすところだってあるんだ。

すこし高等(?)なテクニックを紹介してみよう。

地図の右下方にあるモンスターの館3への行き方だ。まず、右はしのマッドマンがいる手前のアーチから下に落ちていき(途中でモンスターの館2を制覇(せいは)してもいいんだよ)、アーチが横に並んでいるところにうまく入る(写真1)。右から2番目のアーチの下に降りていけば、館にたどりつくんだ(写真2)。

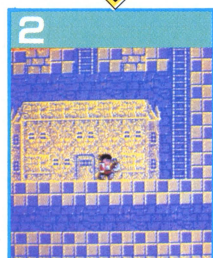
こうして、この館を制覇したところで、左はしのはしごを上りきり、キー操作79のテクニックで1つ上の通路にのぼるのだ(写真3)。ストローパーがいるとジャマだが、迂回(うかい)してもかまわない。上の通路に出たらズーッと右はしへ行って、ここでも79テクで、もう1つ上の通路へ。この通路の左はしをマントルで掘れば(写真4)、みごとに生還できるのだ。

どうだい、なーるほど、だろう?

マトックを使ったハイテクはまだあるぞ。レベル4へ通じるもう1つの洞窟(モンスターの館4の上部にある)へ行くのに、はしごから飛びおりざま、ジャマなレンガを壊してしまうなんてこともできちゃうのだ。

最初に使った洞窟は、レベル5から行っても脱出不可能なところに出るからダメなんだよね。まぁ、ムリにレベル4に戻る必要はないから、別にやらなくてもいい技ではある。

えんえんとマトック技の話をしてしまったが、レベル5って、まだこれだけじゃないんだ。落とし穴だってあるし、ワープだってあるし、恐怖の79テク連続ワザのところだってあるんだ(なんだか、ファミコンの必勝本みたいになってきたなァ)。あぁ、なんという手ごたえ。でも、これに満足してはいられないのだ。ウロウロしているモンスターどもを片っぱしからやっつけ、モンスターの館を探索して、第2の王冠を隠し持ったゲレル・ジャイアントを倒さなければならないのだ。

レベル5に登場するモンスターは、攻撃力が強いのが多くってあなどれないが、中でも最強なのがストローパーとマイコニッド。ここまで育ったキャラクターをあっという間に殺してくれるんだもん。ほんと、かなわないよ。

魔法で片づけてしまえばいいんだけど、やっぱり貴重なアイテムが欲しいときは、アワーグラスかデーモンズリングを使うしかない。しょうがないよね。

モンスターの館は、今回4つ。それぞれ貴重なアイテムがたくさん落ちているから回収しよう。特にレベル5では、キャラクターの能力をアップさせる大事なアイテムがどんどん出てくるぞ。ゲレル・ジャイアントとの決戦にそなえて、バッチリ能力アップさせておこう。ゲレル・ジャイアントがひそんでいるのは、上のほうにレベル4への洞窟があいてる、一番大きなモンスターの館だ。準備ばんたん整ったら迷わずGO!

決戦はきっとキミの勝利で終わるはずだ。レベル6へ行くときは、やり残したことがないか、確認してから行こう。1度レベル6へ行っちゃうと戻ってくるのはたいへんなんだから。

では、がんばってくれ!

おや、何かと思ったら落とし穴でした

うまく右のはしごに飛び移らないとタイヘン

こうしておけば、下に降りてもだいじょうぶ

下のショップへ行く階段をつけてみました

ここからはしごを降りてモンスターの館へ

※①、②、③……はワープポイントの順番。☆印はモンスターの出現位置だよ～ん!

モンスター LEVEL5

マッドマン

動きはノロインだけれども、攻撃は機敏で意外に強い。動かない時をねらってみよう（ペンダント、金、マトック、ランプ）

アチャイライ

攻撃的なヤツで、まわりを囲まれたりすると、やっかいだゾ。一撃がなかなか鋭い（ペンダント、Rポーション、金、毒）

ジャイアントストレイダー

ひとくせもふたくせもあるモンスターが多いこのごろでは、こういう普通のヤツが出てくるとホッとしますネ（ランプ、毒、金、鍵）

ゲレル・ジャイアント

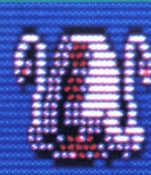
第2のクラウンの持ち主の登場だ!! でも、最初のクラーケンの時ほどは、手ごわくないかな。ど～んとぶつかっていこう！（クラウン）

スノーマン

デラーグの魔法を使ってくる。強いし、しつこいし、たいした物も持ってないので魔法で倒そう（毒、ランプ、食料、キャンドル）

マイコニッド

とにかく強い。攻撃力が1万以上あるので、ビシバシと2、3発くらえば、アッという間に死んでしまう（鍵、金、マトック、毒）

ミアツー

そう強くはないんだけれども、ポイズンの魔法を使ってきたときは注意しよう（ペンダント、鍵、毒、食料）

ストローパー

このレベルでは最強で、ダメージをくらうのはこちらばかり。魔法で効くのはミッター（金、エリクシール、鍵、ペンダント）

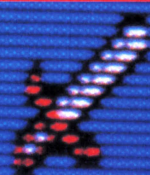
マンタリ

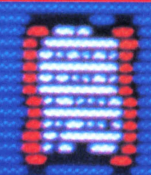
攻撃力はあるけれども、わりと動きは鈍いので、うしろにまわりこめば倒せる（食料、スペクタクルズ、マトック、Bオニキス）

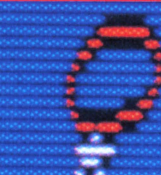
アイテム LEVEL5

楯（シールド）

＋2ラージシールド、＋2スモールシールドが手に入る。貴重な財源のひとつだから大切に

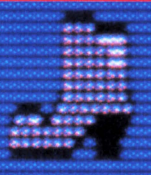
剣（ソード）

ブロードソードとロングソードが手に入る。ブロードソードは、なかなか使えるヤツなのだ

魔法の書（スクロール）

ポイズンの魔法を身につけることができる。早めに経験度をあげて、有効に使ってほしい

ペンダント

ドアの鍵あけに使うのとは別のもので、キャラクターの魔力（INT）が10上がるのだ

ホーリーバイブル

キャラクターのアイテムを使う能力（WIS）が10上がる。アイテムを、より有効に使えるのだ

ブーツ

キャラクターの器用さ（DEX）が10上がる。箱をあけるスピードが増すんだよね

ブラックオニキス

ザナドゥには、思わずニヤっとしちゃうシーンがたくさんある。たとえば、ブラックオニキスとファイヤークリスタル。言わずとしれた、あのRPGのヒット作だ。対になったアイテムに使っているところがにくいね。ほかにも治療所の尼さんは、ウルティマのマニュアルで見かけたことがあるぞ。

そういえば、ティルトの魔法は、よく見ると形がブラックオニキスとソックリ、だって喜んでるヤツもいたっけ。

キミも、こんな楽しいシーンをどんどん見つけておくれ！

LEVEL 6 いよいよ後半戦に突入！ 体力が勝負だぜ！

さあ、いよいよレベル6だ。今回は王冠を持ったモンスターはいないけど、なかなかそう甘くないぞ。まずレベル5から通じる洞窟は、レベル4から5への洞窟と同様、反対にレベル6から5へ抜けても、出た先が脱出不可能なので役にたたないのだ。レベル5と6を結ぶ洞窟はもう1つあって、これはずっと下の方にあるんだけど、実はこれも、マントルを使わなきゃ抜けられないところに出るので、実質的には意味がない。要するにレベル6から5へ行くにはファイアークリスタルを使うしかないってことなのだ。

さて、気合が入ったところでレベル6を見ていこう。まず、最初に出てくるのは、洞窟から下に降りたところと横にずーっとのびている長い通路のあるエリア。通路をどんどん歩いていくと、下にのびるはしごなんかが見えたりするから、そちらへ行こうとするけど、どういうわけかどうしても行きつけない。おまけに下の通路を歩いていたはずのモンスターとはちあわせになって、ようやくこれはワープゾーンであったことに気づく。つまり、このエリアは閉鎖されているのである。

ということで、レベル5でお世話になったマトック技、今回も登場なのだ。これで、地図の左側、アーチがとび石みたいに続いている部分に出よう。ここのアーチは、うまく渡れば自由に上下に移動することができるんだけど、とりあえずはおいといて、左へ進もう。そこから下に飛び降りていままで行けなかった部分を探険だ。

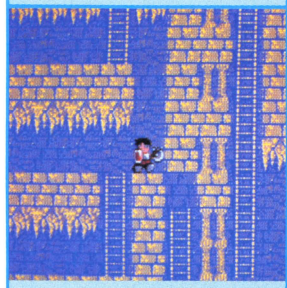
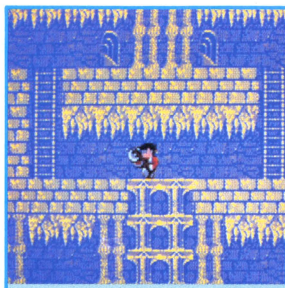
ムムッ、下の方の様子はどうかな？と思って歩きまわっていくと、モンスターがぞろぞろ、しかも上の方にいたヤツらと比べて、ずっと強いヤツが多いんだ。一番下の通路のあたりでウロウロしていると、これらのモンスターが、うじゃうじゃと集まってくるぞ。

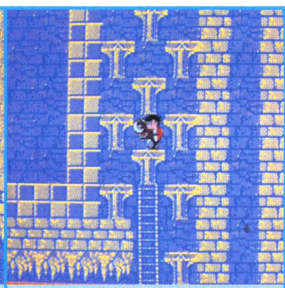
このレベルで注意すべきモンスターは、ランプレイとかブラッドウァームのようなタイプのヤツだろう。めだたないところでジッとしているからって、うっかり近づくと手痛い反撃をくらうっていうのは、レベル5のストローパーで経験ずみ。でも倒せない敵ではないのでがんばってみよう。

モンスターを相手にしつつあちこち歩きまわってみると、またまた普通では行けないエリアがあることに気づくだろう。ここでもマトックを使うのだ。とくに、地図の右中央にある大きな館には、モンスターやアイテムがたっぷりひそんでいるから、ぜひとも行かなきゃならない場所。どう行くかっていうと、館の上の通路に1ヵ所だけ、下に鐘乳石(しょうにゅうせき)が下がってないところがあるよね。ここに穴をあけて、落ちるときに右へ飛べば、このエリアに行くことができるんだ。

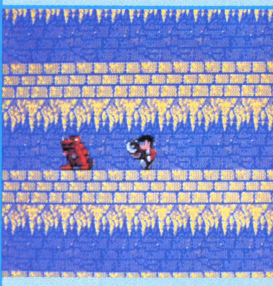
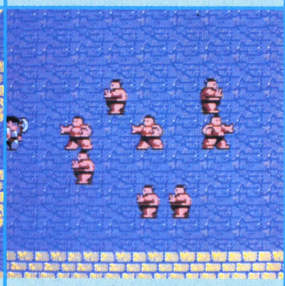
ここで、レベル6のモンスターの館について、少し解説しておこう。実は新しいトリックが取り入れられているのだよ。その1つが一方通行の通路、ふとふりむくと、さっき入ってきた通路がない、なんてことになる。でもちゃんと他に通路が開いているから大丈夫。あわてて迷ったりしないように。さて、もう1つのトリックはなんと、マントルを使わないと入れないという隠し部屋の存在なのだ。マントルは建物内部でも使えるというから、あやしいとは思っていたんだよね。レベル8にもあるって話、覚えておこう。でもマントルは数の少ない貴重品、これから何に使うかわからないから、使うかどうかはよく考えて決めよう。

バッチリ制覇！　だなんて油断してると、あとがコワイゾ。

下のほうへ抜けだすための、突破口をつくろう！

降りたら、もう、この洞窟には戻れないぞ!?

あらー！　下のほうには、モンスターがぞろぞろ

よいしょ、よいしょ、意外に上がるのはタイヘン

レベル5と7への洞窟に通じる道を開いた

モンスターの館へ行く時は、ここから右へ飛べ!!

サラトサウルスを追ってるうちに、ワープ!?

むかし、"雷電"って名前の横綱がいたの、知ってる!?

ザナドゥ XANADU マップ MAP LEVEL 6

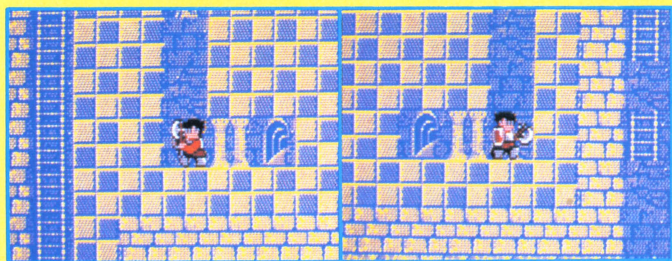
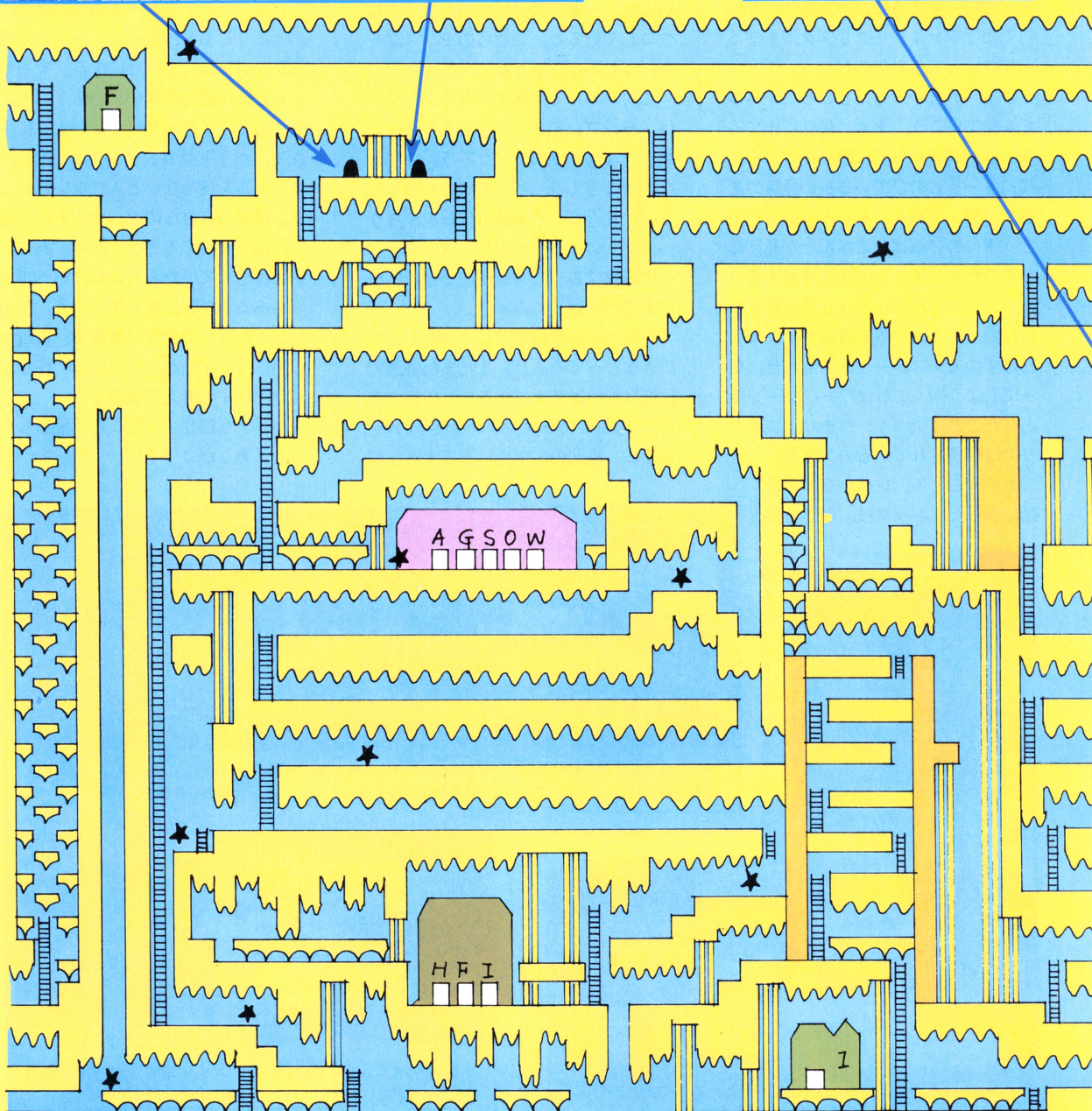
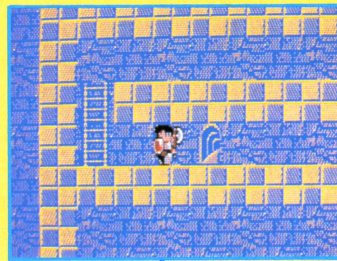
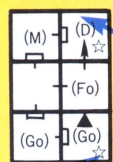
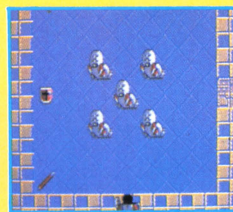
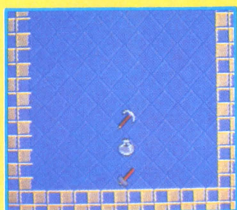
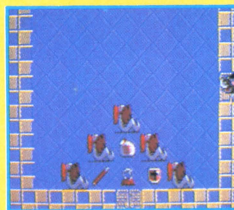
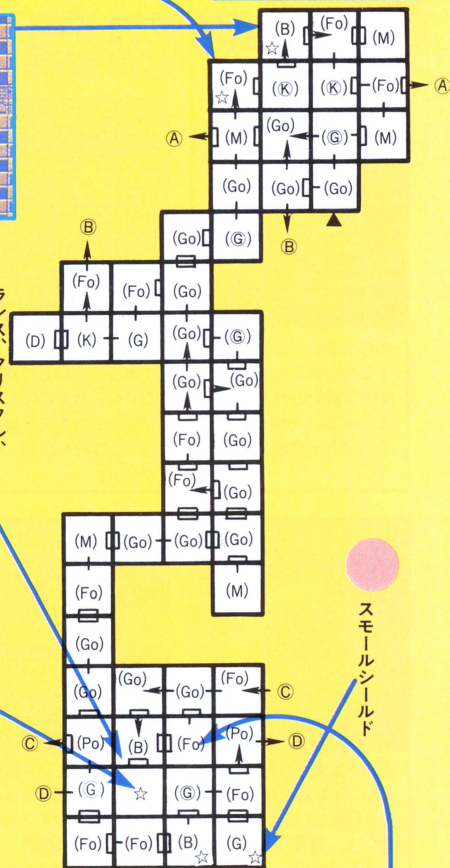
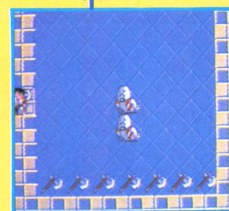
レベル５からの洞窟

レベル５からの洞窟

F

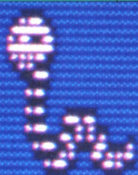
AGSOW

HFI

1

モンスターの館1
モンスターの館2
ブーツ
ペンダント
ホーリーバイブル
＋3ラージシールドとランス
ゲレルジャイアントの部屋
エリクシールとハンマー
ランス、クリスタル、＋3ラージシールド
スモールシールド
ハンドアックスが7コ！
レベル7への洞窟
①
②
2
●館内記号例
Ⓖ グローブ
Ⓡ ロッド
Ⓚ 鍵
Ⓔ エリクシール
Go ゴールド
Fo フード
Pn ポイズン
☆ 特殊な宝物
● ポイズン
A～Q アイテム
※（ ）内のアイテムはモンスターを倒して得られる宝物
※A～Qはアイテムを装備するときの一覧表を参照
●店の記号例
W 武器屋
C スクロール屋
A ヨロイ屋
S 楯屋
F 食料屋
G ギルド（鍵）
H 治療所
T 寺院
I 宿屋
※①、②、③……はワープポイントの順番。☆印はモンスターの出現位置だよ～ん！

モンスター LEVEL6

ブラッド・ウァーム

めだたないところでジッとしていることが多い。動きは鈍いけれどもわりとしぶとい（キャンドル、金、マトック×2）

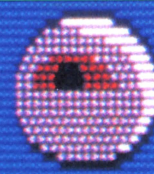
ネクロンアイデアス

多数で現れるよい食料源である。たいして強くはないが、攻撃の際しばしば魔法的な毒で反撃をくらう（食料×2、鍵、ペンダント）

ライデン

なんて相撲とりがこんなところにいるんだろう。4番目の1匹で現れるヤツは、動きが素早いので注意（金×2、アワーグラス×2）

ゲレル・ジャイアント

レベル5のゲレルを倒したキミにとっては、敵ではあるまい。今度はくたばったところの写真を出してみたよ。（ハンマー、エリクシール）

アスコモイド

白いゴムマリみたいな体がポンポン弾む様がなんとも愛らしい。けっこう弱いし、貴重な鍵も、持っているのだ（毒、バランス、鍵×2）

サラトサウルス

恐竜みたいだから強いのかな？　と思ったら、意外と弱い。でもファイアーの魔法には注意（金、食料、スペクタクルズ、キャンドル）

ランプレイ

こいつも物陰でジッとひそんでいることが多い。移動はしないので回避するのは簡単。Bオニキス欲しいね（食料×2、Bオニキス×2）

ナーガ

建物の前でうろうろしていることが多い。ポイズンやサンダー、ファイアーの魔法が効かないので注意（食料×2、Rポーション×2）

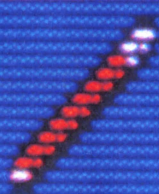
アウルベア

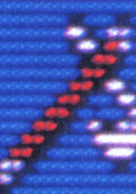
異様な姿をしているので思わず逃げ腰になってしまう。攻撃力があるから用心してかかれ（Rポーション×2、マトック、Mグローブ）

アイテム LEVEL6

楯(シールド)

＋3ラージシールド、スモールシールドが手に入る。楯はどんどん強いのが出てくるね

やり

ランスが手に入る。店で買える武器でこれより強いのは、ハルバードだけだ

斧(アックス)

ハンドアックスが一挙に7つも手に入る。お金に変えれば、けっこうな額になるぞ

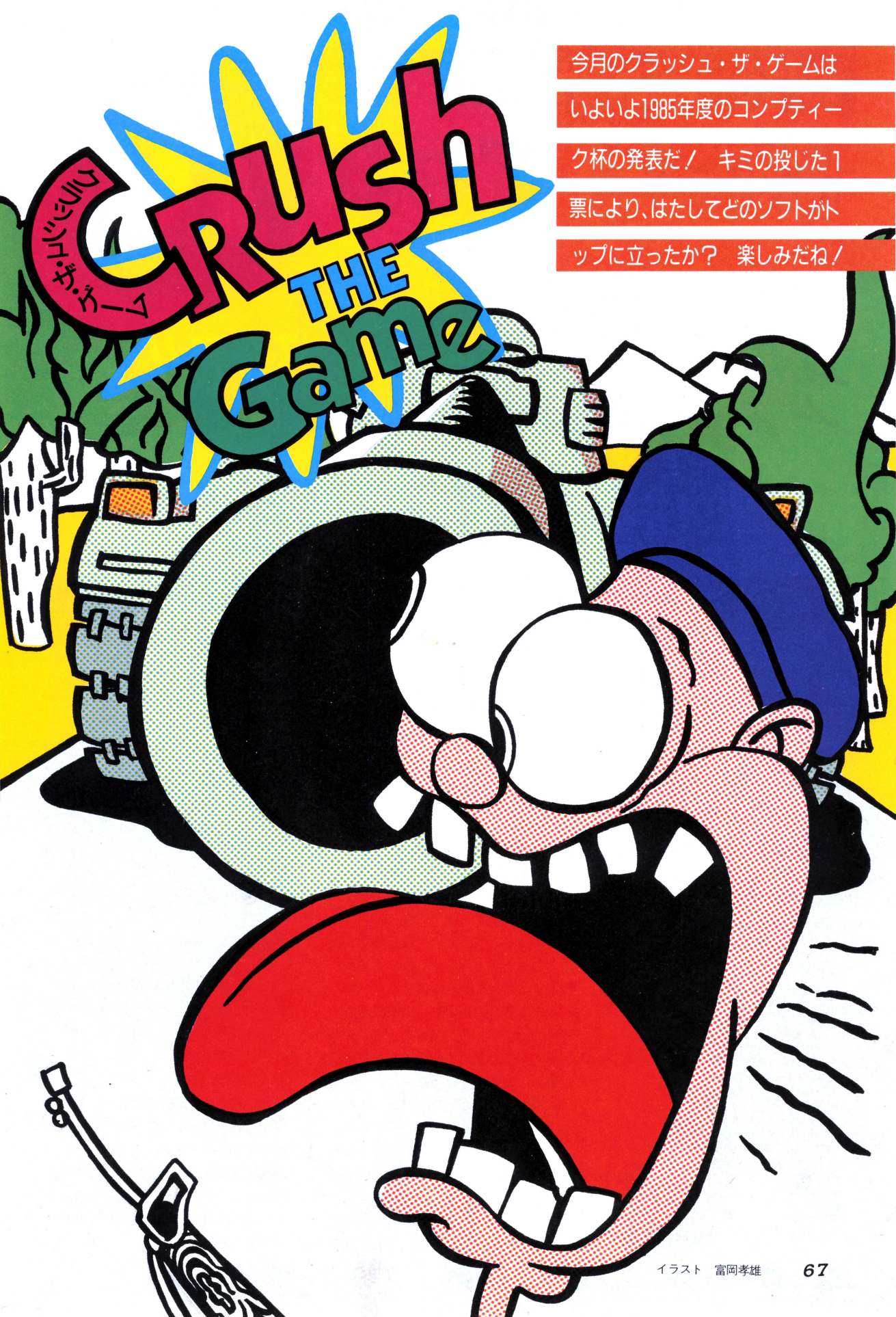
クリスタル

キャラクターの魔法に対する抵抗力（MGR）が10上がる。魔法を使う敵は多いもんね

キャラクターレベル表

EXP	戦士のレベル		魔法使いのレベル	EXP
0	Novice Fighter	0	Novice Wizard	0
30	Aspirant	1	initiate	20
100	Battler	2	Trickster	50
200	Fighter	3	Prestdegitat	110
300	Adept	4	Evoker	170
500	Chevalier	5	Conjurer	300
750	Veteran	6	Theurgist	590
1000	Warrior	7	Thaumaturgist	750
1500	Swordman	8	Magician	1070
2000	Hero	9	Phantasmist	1390
2500	Swashbuckler	10	Enchanter	2030
4000	Myrmidon	11	Warlock	2670
6000	Champion	12	Sorcerer	3950
8000	Super-Hero	13	Necromancer	6830
10000	Paladin	14	Illusionist	8110
12500	Lord	15	Wizard-L v.15	10670
15000	Master-Lord	16	Master-Wizard	12300

（単位：×100）

クラッシュ・ザ・ゲーム
Crush THE Game
今月のクラッシュ・ザ・ゲームは
いよいよ1985年度のコンプティー
ク杯の発表だ！　キミの投じた1
票により、はたしてどのソフトがト
ップに立ったか？　楽しみだね！
イラスト　富岡孝雄

今月のREADER'S Soft Top 10

1985年度コンプティーク杯発表!!

①—④に決定!

枠順	馬番	ソフト名	メーカー
1	1	スーパーマリオブラザーズ	任天堂
2	2	ハイドライド	T&Eソフト
3	3	テグザー	ゲームアーツ スクウェア
	4	ドルアーガの塔	ナムコ
4	5	ザナドゥ	日本ファルコム
	6	ハイドライドII	T&Eソフト
5	7	パックランド	ナムコ
	8	1942	カプコン
6	9	ブラックオニキス	BPS
	10	ザ・スクリーマー	マジカルズゥ
7	11	ファンタジアン	クリスタルソフト
	12	ザ・キャッスル	アスキー
	13	ゼビウス	ナムコ
8	14	ツインビー	コナミ
	15	タイムギャル	タイトー
	16	スターフォース	ハドソン

順位	ソフト名	得票数
1	スーパーマリオブラザーズ	54
2	ハイドライドII	46
3	ザナドゥ	43
4	ツインビー	42
5	ドルアーガの塔	18
6	ハイドライド	14
7	ザ・キャッスル	11
8	タイムギャル	9
9	ブラックオニキス	7
10	ゼビウス	6

４月号でノミネートを発表した1985年度コンプティーク杯の発表だ！　１位はみんなの予想通り「スーパーマリオブラザーズ」、２位には、近差で「ザナドゥ」を押さえて「ハイドライドII」がはいってきた。で、連勝複式の結果は①—④に決定！　どうかな、みんなの予想はあたったかな？　今回は「スーパーマリオ」の独走が予想されたので、問題は２着に入るのがどの馬かということだったよね。結果は、４ワクの「ハイドライドII」。同じ４ワクの「ザナドゥ」をおさえての２位だっただけに、「ザナドゥ」を２着に予想して①—④にかけていた人はラッキー！

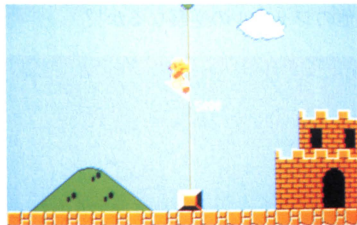
さて、実際のキミたちの予想はどうだったかというと、さっすがコンプティークの読者諸君、ハガキのもどりの半数近くが①—④だったのだ。そのほかに多かったのが「ツインビー」がらみの①—⑧。みんないい線いってるネ。

さて、そんなわけで予想をぴったりあててくれた人が多かったから、抽選で５名に、コンプティーク特製Ｔシャツとコンプティーク情報部員カードSpecial（ポイント６）を送ってしまうのだ。うれしいでしょう。

ということで1985年度のソフトトップ10のナンバー１ソフトは「スーパーマリオブラザーズ」に決定したけど、1986年度のソフトトップ10はもうすでに始まっている。それをきめるのはキミたちのハガキ。どんどんハガキを送ってください。

Crush The Game では以下のような機種を対象にし、また表記を略して使っています
PC9801シリーズ（PC9801/E/F/M/U/XA）
PC8801シリーズ（PC8801/mkII/SR）
PC8001シリーズ（PC8001/mkII/SR）
PC6601シリーズ（PC6601/SR）
PC6001シリーズ（PC6001/mkII/SR）
FM7シリーズ（FM7/NEW7/77/AV）
X1シリーズ（X1/D/C/turbo）
MZ1500
MZ2000/2200
MZ2500
SMC777/C
MSX/MSX2

おめでとう！ スーパーマリオ

多くの人に、「スーパーマリオ」を支持していただき、スタッフ一同大変嬉しく思っています。完成したころには、

こんな事になるとは…。マリオシリーズの最終版として、大きなマリオのアスレチックゲームを、と考え始めて２年目の完成でした。これでマリオも一人前のキャラに成長し、ファミコンソフトの上でＲＰＧした感じです。

ファミコンのソフトテクニックをフルに発揮しようと全員が苦労しましたが、まだまだ可能性を感じています。これからもより楽しいコンセプトのゲームを作っていきますので、ファミコンと末ながく遊んでください。ありがとうございました。

任天堂㈱　情報開発部一同

解　説　結果よければすべてよし!?

さすがの「スーパーマリオ」。トップ独走で、シンボリルドルフもまっ青の走りを見せてくれちゃいました。それにくらべて、なさけなかったのが「ザナドゥ」。同ワクの「ハイドライドII」が入ってくれたから、結果的に①—④で取れたけど、すなおに喜べないな。ちなみに私、山口のファンです。

えーはっきり言ってラッキーでした。ラッキー高野です。１位の「スーパーマリオ」は当然だとしても、2位に「ハイドライドII」がくるとはねえ。最近のソフトトップ10を見ても「ザナドゥ」がきてておかしくないのにね。まあいいか。結果を見れば的中だもんね。勝てばいいんだ。次のレースにむけてがんばるぞ！　ところで私は、秋元も好きです。

的　中

やったネ！ みんなSpecialだ!!

応募総数 268
正解者 92

金宗豊君
友だちは④—④を予想したけど、ぼくは①—④にした

村山光国君
個人的には「ハイドライド」が好きなんだけど……。

熊貴史君
じぇったい①—④だ〜〜っ!!

西根武史君
好きなソフトは、「ザナドゥ」です

佐々木宏君
豪華プレゼントってなんでしょうか？　Ｔシャツ？

応募方法

ここで、ソフトトップ10のシステムをもう１度説明しよう。まずキミたちは、毎月キミたちの好きなゲームソフトの名前を３本アンケートのハガキに書いて送る。これによって毎月のトップ10が決定する。これは組織票も認めているので１人で何枚もハガキを書いて、キミの好きなゲームソフトを１位にしてもいいんだ。そして、そんな毎月のトップ10の中で得票数の多かったもの、勢いのあるものを16本ノミネートして、次の年の４月号で発表する。キミたちは、そのノミネートされたソフトの中から、キミの好きなソフトを１本だけ選んでハガキに書いて送る。この得票数の多いものが、その年のNo.１ソフトになるのだ。

また、そのノミネートされたソフトを競馬の馬に見たて、16コのワクにわけ、１位２位を予想してもらうのがコンプティーク杯だ。これは連勝複式でおこなわれ、当った人には、コンプティーク情報部員カードなど、豪華商品がもらえる。

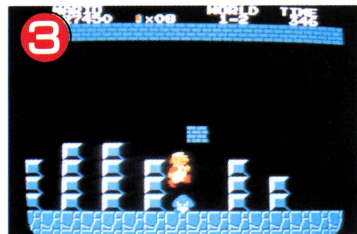
と、こんなシステムで行なわれているソフトトップ10。キミたちのハガキがすべてを決めるのだ！

RPG勢がズラリと並んだ今月のトップ10、とくに「ザナドゥ」強し!

予想どおり「ザナドゥ」が連続1位の座をキープ。どこまで記録を伸ばすか、先が楽しみ。ところで今月は1位を始め、トップ10の過半数をRPGが占めてしまった。とくにT&Eのハイドライド・シリーズが3本ともトップ10入りしたのは驚きである。はたして、アクションなど他のジャンルの逆襲なるか!?

⬆上昇 ⬇下降	先月の順位	ソフト(メーカー)	種類	総得票数	得票数
⬆1位	1	ザナドゥ (日本ファルコム)		831	276
⬆2位	3	ハイドライドII (T&Eソフト)		658	225
⬇3位	2	スーパーマリオブラザーズ (任天堂)		684	161
⬆4位	9	ゼルダの伝説 (任天堂)		252	104
⬆5位	5	グーニーズ (コナミ)		274	91
⬆6位	6	ハイドライド (T&Eソフト)		308	79
⬇7位	4	ツインビー (コナミ)		315	60
⬆8位	8	忍者ハットリくん (ハドソン)		178	47
⬆9位	16	ハイドライドスペシャル (東芝EMI)		95	45
⬆10位	—	グラディウス (コナミ)		45	37

①86年度年のソフトトップ1はこれで決まり!? 強力なライバルは現れるだろうか?

②あい変わらず高ランクをキープしたハイドラII。Iやスペシャルもがんばっております

③にじりにじりと落ちてきたスーパーマリオだが、実力はまだまだあるぞ

今月のヒットパレード

ファミコンは鬼太郎、グラなど新作が進出、パソコンはウイングマン2上昇

ファミコン篇

	キデイランド(原宿店)	博品館(銀座)
1	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	謎の村雨城
2	グラディウス	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境
3	謎の村雨城	スーパーマリオブラザーズ
4	マイティボンジャック	タッグチームプロレスリング
5	ゼルダの伝説	グーニーズ
6	影の伝説	ゼルダの伝説
7	スパイ VS スパイ	忍者ハットリくん
8	スーパーマリオブラザーズ	マイティボンジャック
9	ポートピア連続殺人事件	ポートピア連続殺人事件
10	アトランチスの謎	影の伝説

パソコン篇

	西武百貨店(池袋)	ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)
1	ザナドゥ	グーニーズ
2	グーニーズ	ウイングマン2
3	ナイトメア 魔城伝説	ナイトメア 魔城伝説
4	ブラスティー	ザナドゥ
5	ウイングマン2	ハイドライドII
6	ザ・キャッスル	天使たちの午後
7	蒼き狼と白き牝鹿	オペレーショングレネード
8	ハイドライドII	コスモエンジェル
9	オペレーショングレネード	レリクス
10	リグラス	チャンピオンシップロードランナー

協力店 キデイランド(原宿店)/西武百貨店(池袋店・コンピュータフォーラム)/ヤマギワ・ソフトショップ(秋葉原)/博品館(銀座)(4月売上分)

T=カセットテープ D=ディスケット(数字はインチ数) R=ロム・カートリッジ

緊急指令！ 秘密兵器を爆破せよ

ファイナルゾーン

PC8801SRシリーズ 5D 6800円

日本テレネット ☎03-268-1159

シューティング・ゲームが、ただたんに次から次へ出てくる敵を、右へ左へ上へ下へと撃ち倒す時代は終っている。今はそういうスカッとする要素に、何かしらのアイデアを加える時代なのだ。つまり基本要素＋αだ。このゲームもそういうコンセプトで作られている。

設定(ストーリー)から話そう。

ある国のコマンド部隊の大尉（これがキミだ）に緊急指令が届く。敵ファラオ軍が、南海の島マウカ島にある要塞にスーパーウェポン“ＧＮ－16Ｂ”を配置した。これはまだ完全に作動はしていないが、動きだせば我軍は大変な被害をこうむるので、その前になんとしても島に潜入して破壊してしまえというのだ。そのために４名の部下があたえられる。部下はおのおの得意な武器が決まっていて、潜入する島の地域によってメンバーを選択して使う。それから武器・弾薬類は、最初にもっている小火器以外はすべて現地調達。早い話がおっこっているのを使えというわけ。

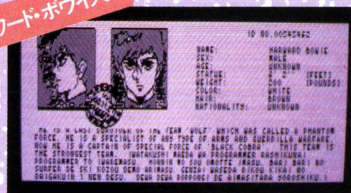
そういうことで、ゲームを立ち上げると、こういうストーリーとメンバーの紹介が始まる。そのあとでメンバーのセレクト。この時に写真のようにメンバーの顔があらわれて、セリフに合わせて口を動かすところが見れる。またこれで組んだメンバーによって、あとで話す“戦闘フォーメーション”が決まってくる。もちろん１人のときは（つまり大尉だけ）関係はないが。

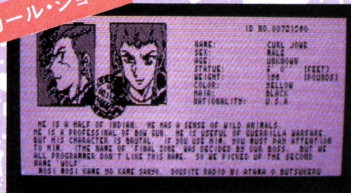
ここまで済めば準備万全。軽快なＢＧＭとともに戦闘画面に突入する。

ゲームの操作方法はいたって簡単で、テンキーで前後左右の移動、スペースキーで射撃、Ｘキーで手榴弾を投げ、Ｚキーでフォーメーションのチェンジ。画面自体は平面前後スクロールだから、前へ進みながら前後左右からウジャウジャでてくる敵キャラを撃ち倒して、武器や弾薬やパワーなどのアイテムを拾って、最終ラインまで行けばその面は終り。次には、また新しくメンバーをセレクトして、次の面に突入していく構成となっている。面は全部で６面ある。

メンバーが全員そろったところ。誰を選ぶか？

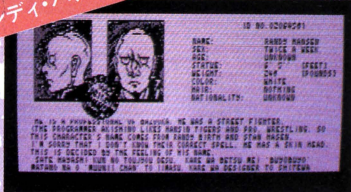
登場人物

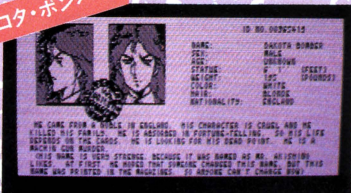
ハワード・ボウイ大尉

このゲームの主人公。１人で行く時は彼だけ

カール・ジョー

なかなかすばしっこい動きをするのが特徴

リン・モモコ

ナイフを使う。爆薬をあつかうところに注意

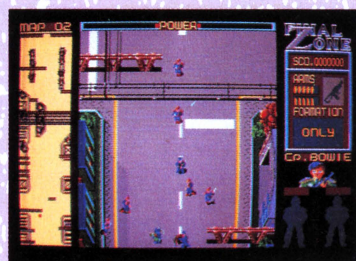
ランディ・ハンセン

バズーカを使っているのでなかなか強力

ダコタ・ボンバー

マシンガンを使っているので近距離戦に強い

フォーメーションを組めばいいってもんじゃないぞ！

さて、内容がわかったらこんどはテクの話に移るぞ。メンバーの組み方によって使えるフォーメーションが変わってくることは前に話したけど、じゃあこのフォーメーションというのは何かというと、戦闘中にキミを中心として各メンバーがどう動くかという、動き方のパターンのことだ。詳しい型は下を見てもらえばわかるが、たとえば2人でチームを組んでいて、ジグザグ型のフォーメーションをとったとすると、テンキーで大尉を動かせば、相棒(メンバー)もそれにつれて左右に動きながらついてくる。前後に順番に動く型ならちゃんとそんな感じの動きとする。だからこれをうまく使えば、敵を分散させてそれぞれたたく、というような二元的なことも可能なわけだ。それに基本的には大尉以外のメンバーが死んでもゲームは終了にならないから、ある程度弾よけにもなるという一挙両得システムにもなっている。

ただし、このフォーメーションにも弱点はある。たとえば横に広がって左右に交差しながら前進するフォーメーションの場合、せまいところや障害物が点々と存在しているところではあまり間隔がとれないし、もし自分以外のメンバーが障害物などで前に進めないと、自分も前に進めなくなってしまう。こんな時はしょうがないからいったん後退して、メンバーと同じレベルのところまでもどり、相手がそこを抜けだすのを確認してからまた前進するしかない。

だからその面の地形・障害物などを作戦マップで把握して、それにあったフォーメーションを利用するのがコツだ。そのためには、どのメンバーを選べば、どのフォーメーションが組めるか覚えておくといい。またいっそのこと自分ひとりで駆け抜けるのも方法だね。とくに最初のうちは、自分のキャラ以外に目がとどかないので、操作に慣れるまでは単独で行動したほうがいいだろうね。特にステージ1はむずかしいのでこの方法がオススメだ。ただこの単独行動だけの攻撃では、どうしてもクリアすることができないステージもあるので、フォーメーションの型は、よーく研究しておかなくてはいけないぞ。

第2面は市街戦だ。比較的広がれる

第3面は水中での戦いだ。隠れる場所が少ない

第4面は森林地帯での戦いだ。ムズカシイ

これがフォーメーションのパターンだ

STREM	JACK KNIFE	SNAKE	HOZZLE SHOT	BUTEERFLY	LINER
側面をカバーしながら進むサークルタイプ	前後をカバーしながら進む立体的タイプ	左右に振りながら進むスネークタイプ。	一歩後方からついていく変わったタイプ	拡散と集中をくり返すブーメランタイプ	突然横に動いて敵を分散させるタイプ

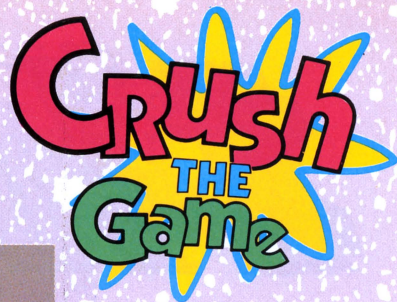
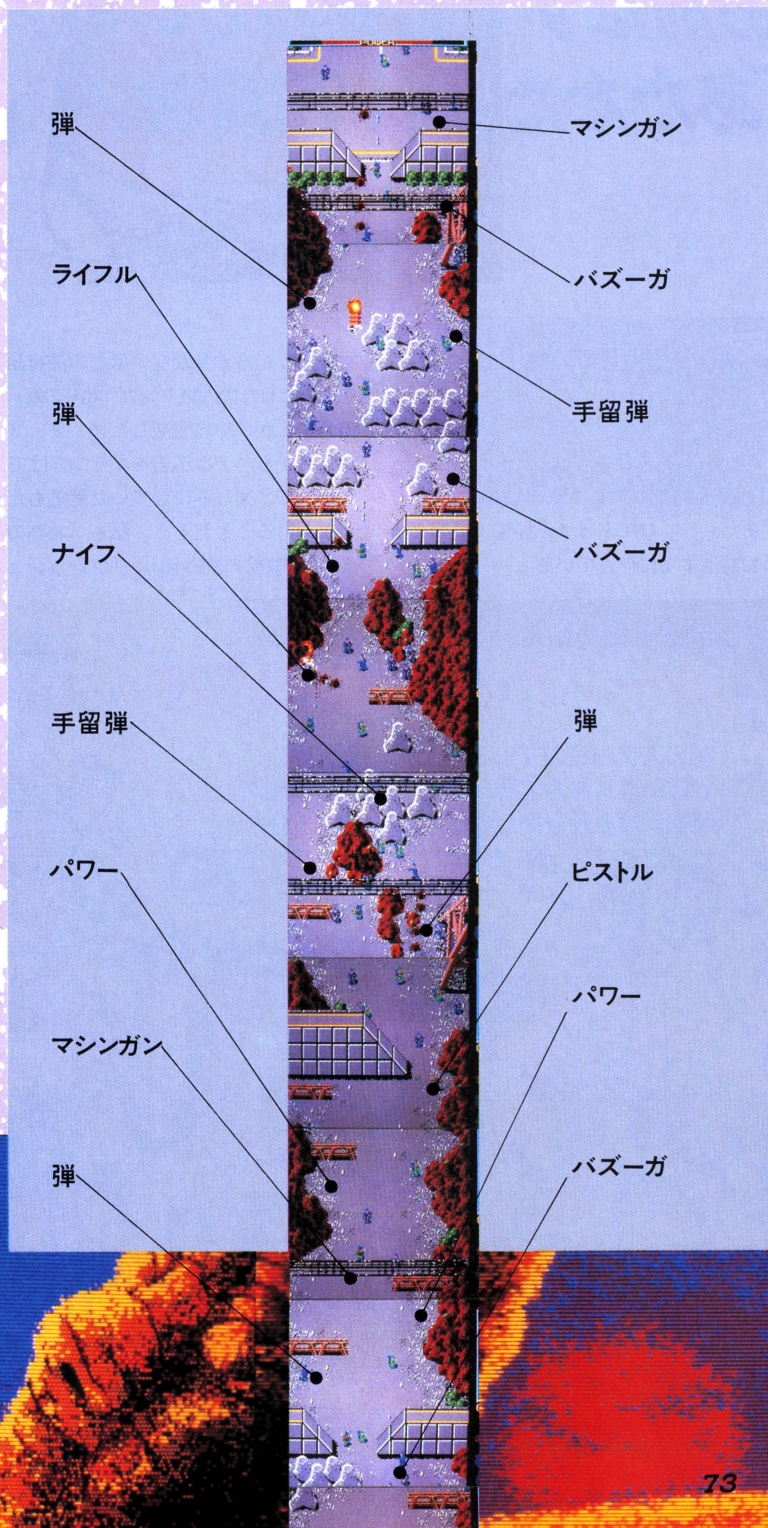
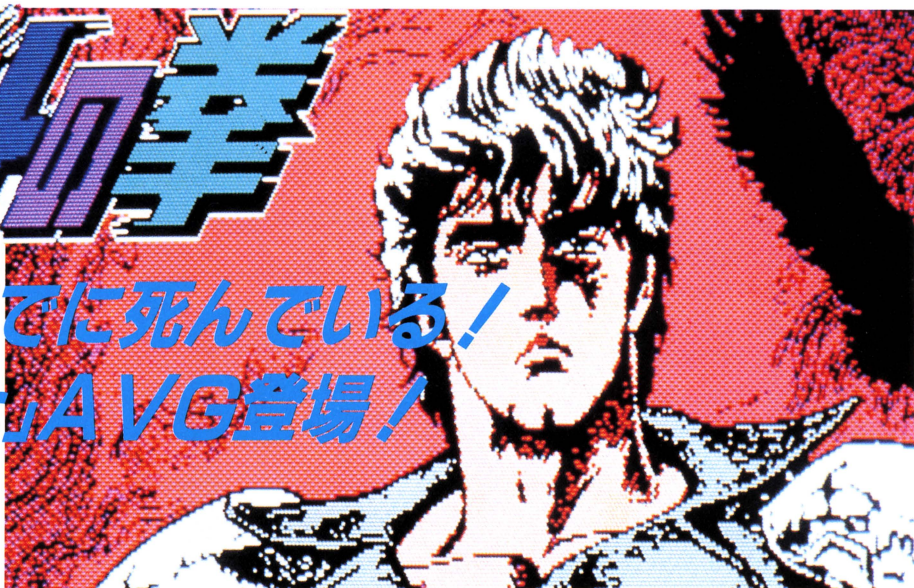
SCISSORS	SHOT GUN	WOLF	BOTTOM DOWN	LASRE	WAVE
ダコタ・ボンバーのお得意のダッシュタイプ	前方を索制して敵と距離をおくV字タイプ	うしろにいてから前に出てくるWタイプ	後方からの攻撃にそなえるタイプ	進行方向のクリアをはかる強力突進タイプ	横に広がって面で押していくタイプ

隠されたアイテムを探しあてろ

右の1面目を見てくれ。このとおり各面には秘密の武器などが隠されている。正直いって最初にもっている武器・弾薬・パワー(撃たれると減っていく)だけではほとんど面をクリアできない。だからこれらのアイテムがある場所をチェックして取りにいくわけだが、これがやっかいなことに、画面上では何も表示されていないから、そこの場所に入ってみないとわからないのだ。それにこのアイテムの場所だけど、プレイした経験だと、あるときとないときとか、前のときと少しポイントがずれているとかいうことがあるのだ。だからそのポイントをみつけたら何か紙にでもチェックしておいて、次からは"その辺"を探すようにすればいいだろう。ありそうな場所としては、やはりちょっと行きそうにない場面のはしの方とか、障害物の影のところとかが多い。そういう意味では、最初は適当に展開を追いながら、死んでもいいから左右にうろつくのも考えられる手だ。

というところでなかなかシンドイことはシンドイゲームだけど、聞いた話じゃ最初のメンバー紹介のところにゲームのヒントが入っているとか、途中でやられて終りになるとでてくるエンディングが、進んだ面によって違ってくるとかいろいろ味つけに工夫はみられる。

最後に一言いわしてもらえば、フォーメーションをつけたことなどで、初めに話した+αの"アイデア"は入っているが、それがいい方向にいっているのかどうかは評価が分かれるところだろう。

アクションゲームに相当の腕と自信のある人は1度挑戦してみてくれ!

シーン1・マップ

北斗の拳

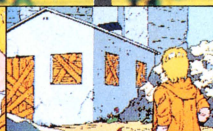
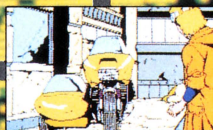
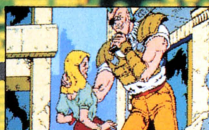
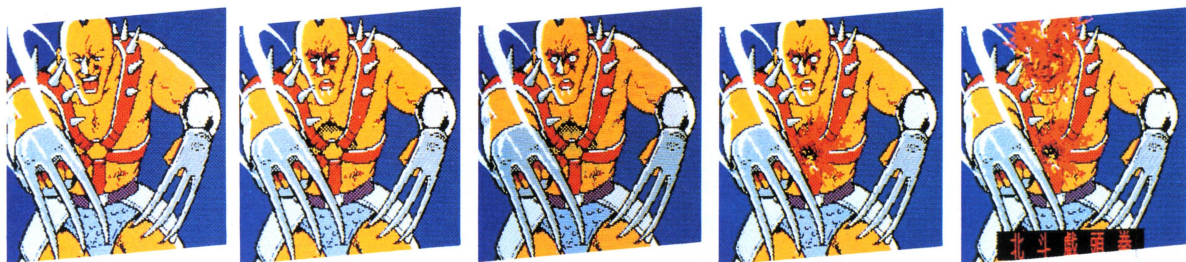
PC8801シリーズ 5D 6800円

エニックス ☎03-366-4251

「あたぁ～」「ひでぶっ！」「あべしっ！」「お前はすでに死んでいる」――と、数えあげたらきりがないほどの流行語を生みだした大人気マンガ「北斗の拳」のＡＶＧがついに完成した！　２、３か月前からハデな広告をうちつづけていたので、楽しみにしていた諸君もたくさんいることだろう。私も「北斗の拳」を連載前の読み切り（「フレッシュジャンプ」に載ってたんだヨ）から愛読している熱狂的なファンであるがゆえ、この作品には非常に期待していた。そこで、実際にこのゲームをプレイして感じた、私なりの評価を述べてみると……。

199Ｘ年、世界は核の炎に包まれた。海は枯れ、地は裂け、あらゆる生き物

シーン１・村マップ公開拳

村のステージのマップがこれ。一見して、せまいなぁなんて思ったら大間違い。同じ所を何度も行き来しなくてはいけないぞ！

は死滅したかに見えた……。しかし、人類は死滅していなかった!! そこには力のある者のみが生き残る、弱肉強食の時代が生まれていた……。と、ゲームは例のオープニングではじまる。２枚のグラフィック画面と爆発の効果音までついているのはマル。これからはじまる壮大なドラマを予感させてくれる。そしてタイトル画面が出て、ユリアがさらわれるまでのいきさつをケンシロウが回想する。これがまた、私みたいなファンにはたまらない。

「力こそが正義、いい時代になったものだ」

「狂ったか、シン！」

「ま、まって……！ 愛します。一生どこへでもついていきます。だ、だからケンを殺さないでーっ!!」

原作と同じようなこういったセリフがビシバシ飛びかうのだ。さながら、パソコンを通して「北斗の拳」を読んでいるような気分にさせてくれる。

しかし、原作とまるっきり同じなのは、このオープニングとエンディングの部分だけ。それ以外のゲームの本体となるところには、ちゃんとＡＶＧとしてのオモシロさがほどこしてあるからウレシイ。たとえ原作を知っていようといまいと、ほとんど影響なく“ひとつのＡＶＧ”としてプレイすることができるのだ。コマンド入力はテンキーによる選択式だが、なかなかインケンなトリックが隠されていてゲームの難易度も高くなっている。アニメＡＶＧにありがちな、原作どおりにプレイすれば解けるといったような妥協がこのソフトには見られないのだ。

ところで、私は以前にＥＮＩＸの保坂氏（「北斗の拳」の担当者）と飲みに行ったことがあるのだが、そのときに保坂氏がさかんに言っていたのは、ＥＮＩＸのＡＶＧは不条理な設定をなくしたい、ということであった。なるほど「軽井沢」や「セイバー」といった秀作は、ストーリー的にも非の打ちどころがないと私も思う。だが、「北斗の拳」をAVGにする場合はどうだろう？

やはり、この作品のウリは敵の秘孔をつく戦闘シーンであるから、（ＡＶＧとして）常識的に考えれば、冒険の途中で敵の秘孔の位置を知るという展開が妥当だ。しかし、それは明らかにオカシイ。ケンシロウは北斗神拳を完璧にマスターしているはずなのだから、相手がサウザーでもない限り、いまさら秘孔の位置など知る必要はないのだ。かといって、最初から秘孔を知っていたのでは、ＡＶＧとしてのオモシロさが失われてしまう。飲みに行ったときに保坂氏が一番悩んでいたのもその点であった。けっきょく、最終的には秘孔モードにアクションゲーム性を取り入れることによって、ＥＮＩＸ側はこの矛盾を解決したようだ。実際のところ、これ以外に打開策はなかったようだ。

そして、その戦闘モードがじつにスゴイ！ みごとに秘孔をつくと、アニメーション処理によって敵が内部爆発するのだ!!しかも、ＴＶのような修正が入っていないから、妙にリアルに目玉が飛び出したり、脳ミソがハレツしたりする。オマケに、ケンシロウの「あたたた…」や、敵の「ひでぶっ！」「たわばっ！」の音声がＦＭ音源を駆使して発せられる。この戦闘モードを見せたいがためにこのゲームが存在すると言っても過言ではないだろう。

さて、ここまではこの作品の良い点ばかりを述べてきたが、最後に北斗の拳ファンとしてのキツイ批評をひとこと、ふたこと。まず、ケンシロウのワザを見ることができないのが非常に残念だ。数人の悪党を一瞬のうちに倒したあとに、「北斗百烈拳」などという文字をデカデカと画面にだしたら、なお迫力があったと思う。それに、「五指烈断」や「二指真空破」といったツウなワザも見たかった。また、リンが登場しなかったことや、南斗聖拳のアニメがなかったことなど、不満は多々ある。

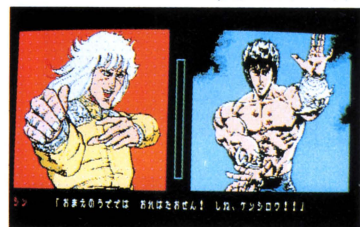
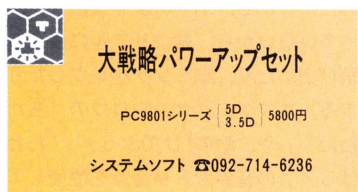
だがまあ、そのような点を無視しても、このゲームはひさびさに遊べるＡＶＧだ。この次はぜひ、「ラオウ初対決編」「南斗６聖拳編」「最終決戦編」などといったような続編を期待したい。

（文／山下　章）

「大戦略」がパワーアップして登場！

大戦略パワーアップセット

PC9801シリーズ 5D 3.5D 5800円

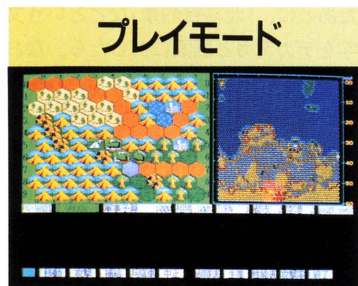
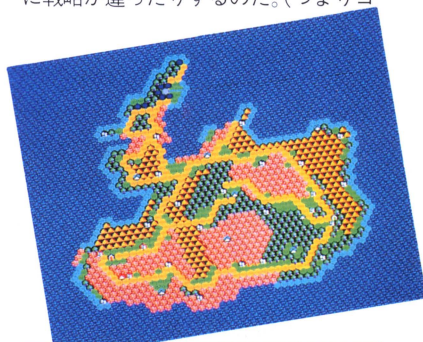
システムソフト ☎092-714-6236

ウォー・シミュレーションマニアを楽しませてくれた「現代大戦略」が、マニアの間できたえられ、さらにオモシロクなって帰ってきた。それがこの「POWER UP SET」だ。このSETの登場によって「現代大戦略」のオモシロさ楽しさは倍加されたのだ。「現代大戦略」については本誌Ｉ月号で紹介しているので、もう知っているよね。知らない？ じゃあまずそれを読むべし！ で、今回はこの「POWER UP SET」(以下「PUS」)のすばらしい機能を紹介しよう。

まず第Ｉに30面もの新作MAPが追加されたこと。その大部分がユーザーから公募されたもの。たくさんの中から選ばれただけあって、どれもこれもオモシロイ。たとえば〈TOUKAIDO・Wars〉や〈TOKYO Wars〉などは非常に見なれた地形で、そのぶん、夢中にさせられてしまうのだ。また、〈North・Africa〉というのは、第２次世界大戦の北アフリカの戦いをモデルにしたもので、きっとこれを作った人は相当なマニアなんじゃないかな？

つぎに、注目は指令部マップ（HQスクリーン）なるものが追加されたこと。これによって非常に部隊の把握がしやすくなった。気分はもう指令官なのだ。

第３に、新兵器が加わったこと。新兵器は〈ヤグアル２〉〈マルダーＡＩ〉〈DOGFIGHT〉の３機種だ。この３機種、なかなか個性的な兵器で運用が難しい。しかし、使いこなせるようになれば、有効な戦力となることはまちがいなし。だが新兵器は、購入できるターンとできないターンがあるので気をつけなくてはならないのだ。

指令部マップ（HQスクリーン）や兵器が追加されただけではない。このゲームの根本、すなわち敵国をいかにつぶすか？ あのコンピューター側の戦術が恐しく強化されたのだ。国ごとに戦略が違ったりするのだ。(つまりコ

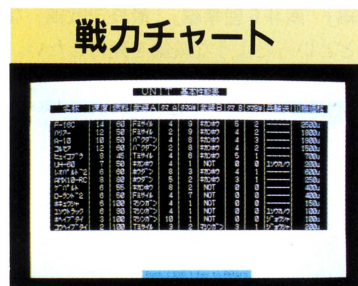
プレイモード

通常画面。ここで部隊を移動したりするのだ

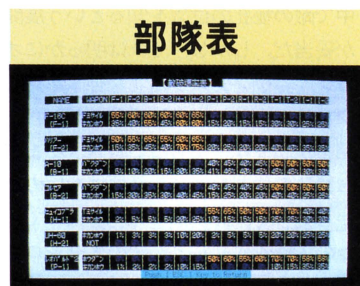
戦闘モード

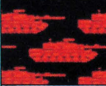
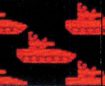
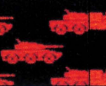
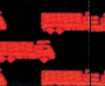
戦っている様子がリアルに再現される

指令部マップ

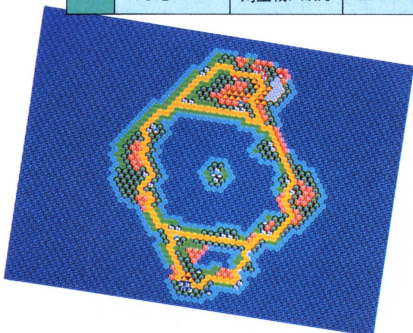
新たに追加されたマップ。作戦が立てやすい

戦力チャート

それぞれの兵器の戦力比が表示される

部隊表

あなたの部隊がどのような状態で表示される

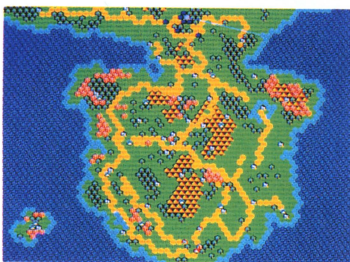
マップエディター

オリジナルMAPを作成できる

航空ユニット	ハリアー	F-16C	DOGFIGHT	A-10	コルセア	ヒューイ・コブラ	UH-60
	米国海兵隊の戦闘機。垂直離着陸能力を持つ	米国の最新鋭戦闘機。各種ミサイル、20㎜砲装備	米国の試作戦闘機。前進翼を持ち、格闘戦最強	米国の攻撃機。30㎜バルカン砲を装備。対地攻撃に威力	米国海軍の攻撃機。ある程度の対空能力を持つ	自衛隊で採用している攻撃ヘリ	ブラック・ホーク。いわゆるひとつの輸送ヘリ

地上ユニット	レオパルド2	ゲパルド	マルダーA1	ローランド2	ヤグアル2	AMX10-RC	ユソウトラック	ホキュウシャ	ホヘイブタイ	コウヘイブタイ
	西独の主力戦車。西独陣営で最強の戦車のひとつ	西独の戦車。30㎜機関砲を備え、おもに対空戦に威力	戦車に対して有効な攻撃力をもち、兵員輸送も可能	対空ミサイルを装備している。地上戦闘には不利	対戦車能力が高く、移動能力も高い	装甲車。移動能力が高く、価格が安いのが特徴	輸送トラック。歩兵部隊、工兵部隊を輸送できる	補給車、弾薬、燃料などを補給できる	歩兵部隊、つまり一般歩兵。都市、空港など占領できる	工兵部隊。歩兵より攻撃力がまさり、移動が劣る

ンピュータが個性をもった）今までの必殺・必勝パターンは通用しなくなったんだ。さらにコンピュータ側は、途中でガラリと作戦を変えたりして、キミのもっとも弱いところを突いてきたりする……。

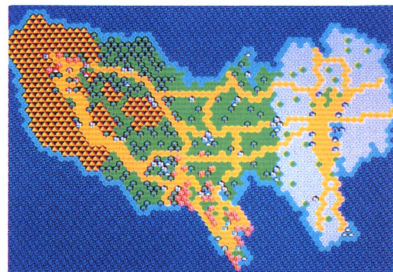
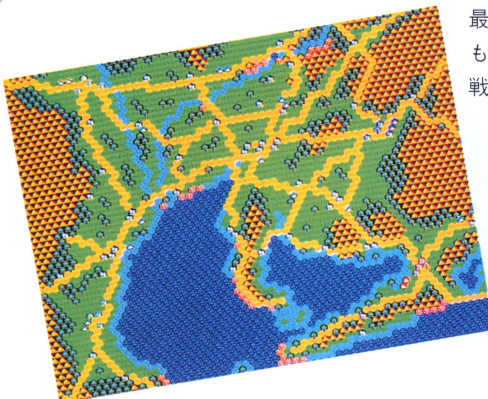
地形的には〈海〉という概念が追加された。これにより装甲車が大海を渡るということはなくなった。オリジナルのＭＡＰを作成する時にバリエーションが楽しめるのだ。

ほかにも、定評のあった操作性がさらに強化され、乗車の中止や全補給キーなど、便利なことこのうえない！

ところで、このゲームの戦いかたのコツだが、とにかく経済力が重要となる。１にも、２にも経済力てな感じだ。歴史的にみても、第２次世界大戦で勝ったのは亜米利加だったのだから。

序盤戦は、とにかく都市、空港を押さえること。まだ高性能な兵器はいらないぞ。経済力を高めるためには、これは鉄則だ。そして、敵に対する時は、できる限り有利な地形で先に攻撃をしかけよう。これがこのゲームの掟やぶりの所で、防御側有利の法則が成り立たないのだ。これに準じて部隊はつねに定数10にそろえておくことも大切。先手必勝は、すなわち数の差なのだ。

このゲームを勝利に導くためには、もうひとつ決定的な要素がある。熟練度がそうだ。熟練度とはＲＰＧにおける経験値と同じものだ。初陣の兵と百戦練磨の兵とは全く別物といったぐらいの攻撃力が違うんだ。このゲームのおもしろさのかくし味っていうところかな。

さて、ゲーム終了後、いろいろな円グラフが表示される。あなたはくわしくこのデータを検討してみただろうか？

このゲームは４人まで楽しめるわけだが、友人と本当の優劣を見きわめる場合、同一ゲームで終了ターン数や生存率で競うのもおもしろいだろう。システムソフトでは、マップごとに終了の最少ターン数が記録されている、「大戦略通信」というのも出しているのだ。

以上のように「現代大戦略」＋「ＰＵＳ」は大変楽しめるわけだ。しかし、欠点がないわけではない。攻撃の同時性・作戦規模の不確定（作戦級か戦術級か？）、補給面での処理etc.

しかし、この「ＰＵＳ」が発売されたことは、マニアにとって大変うれしいこと。今までのゲームソフトは発売されたらされっぱなしという感があったのだけど、この「ＰＵＳ」は、まさにメーカー（システムソフト）の心意気と良心を見せられた思いがする……

システムソフトさん、さらに「ＰＵＳ」のＰＯＷＥＲ・ＵＰを心から願っております。なーんて原稿を書いていたら「大戦略２」が発売されるという最新情報がとどいたぞ。PC88への移植も終了したし、ウォーゲーム界での「大戦略」の優位はとうぶん続きそうだ。

黄金の鍵とは？ 超痛快！ アドベン登場！

冒険者達 賢者の遺言

PC8801シリーズ 5D 7800円

アスキー ☎03—486—7111

「わしはもうダメじゃ…どうかこの鍵を城へとどけておくれ…」これが老人の最後の言葉だった。

舞台は中国の奥地、星吹と呼ばれる町からまたまた遠く離れた山ん中。時はうーっと近未来なのかな？原子力発電所があることじたいイナカなのだということだから。(原発といえば最近コワーイ事故があったよね。まったく原発ってやっかいなものだ)んで主人公、つまりキミは球という少年。山で人使いのあらいお師匠さんについて修業中、謎の老人から黄金の鍵を押しつけられてしまった。お師匠さんも修業のグッドチャンスじゃないかとうるさいし、しょうがあんめえ！ と冒険への旅路をスタートしたのだった。

と、おわかりのとおりこれはアドベンチャー。でも例のヤッカイなコマンド捜しはいらないよ。ファンクションキーで動詞、各詞とも選べるし、マウスからの入力もＯＫ。動詞、名詞の組み合せ方も動詞は英語、名詞は日本語、文法は英語という超変態？方式。だから“部屋を見る”時は“LOOK・部屋”でいいわけで、これがけっこう使える。東西南北はテンキー入力。しかも北へ行って南に戻ったのになぜかさっきとは違う場所に来ちゃった…みたいなミョーなことはないから、マッピングもラクだ。キャラもかわゆらしいしさ、女の子たちは脱いでくれるし（必然性があれば、だけどね）。

鍵をとどけたらどーなるのか。だいたいこの鍵、何の鍵なのか。はたまた物語の最終目的とは何なのか…。そいつをとくのはキミの腕しだい。「わしはもうダメじゃ…」なんてことにならないよう、がんばろうぜい！

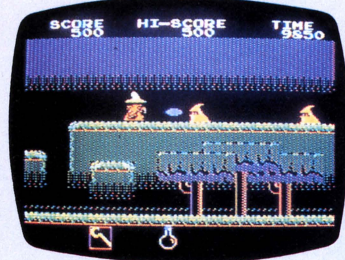
「ウィズ」のウはウィザードのウ

魔法使いウィズ

MSX R 4800円

ソニー ☎03—448—3311

魔法の国のお姫様ティルトが３匹の凶暴なドラゴンにさらわれてしまった。姫を救うために魔法使いウィズは、ひとりでドラゴンの住む魔法の森へと向かったのだ…。

この「魔法使いウィズ」は人気アーケードゲームのＭＳＸでのバージョンアップ版。ロールプレイングタイプのリアルタイムアクションゲームだ。

使える魔法が10種類以上、登場するキャラクターは20種類以上と、やたら複雑そーだけど、ゲーム展開はワリとターンジュンで楽しめまっせ。

とにかく、まずやらなければいけないことは、魔法の森でいろいろな魔法を手に入れること。前にものべた通り、やたら敵キャラが多いので、その敵をやっつけるためには、できるだけ多くの魔法を身につけておいた方がいいワケだ。その魔法は、森に隠されているマジカルボックスの中にあったり、レンガの中にあったりするので、見落とさないように拾っていこう。また、レンガの中には、ボーナスポイントが隠されていることもあるよ。ラッキー！

それと、地下迷宮には、ドラゴンを倒すのに必要な魔法クリスタルが隠されているから、必ず入ってみよう。地上にも、すぐ戻れちゃうからね。

敵キャラは、あまり恐くない。ただ、突然出てくるスーパーパンチとしつこいデンの２つには注意しとこーねっ。とくにスーパーパンチは、レンガの中のボーナスポイントを取ることに夢中になっているとやられてしまうぞ。

最後に、このゲームは敵をいっぱい倒して得点をあげたってあんまり意味がないんだ。それより敵をかわしてどんどん前に進むほうが、ゴールインする近道だよ。

戦争ってやっぱりタイヘンみたい

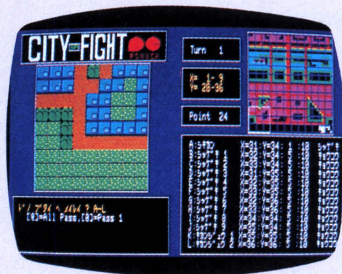
シティファイト

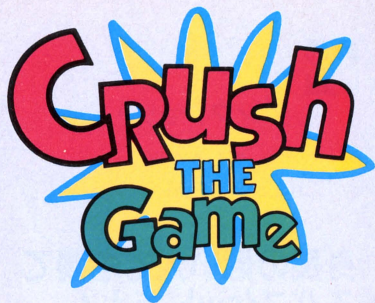
PC9801シリーズ
PC8801シリーズ 5D 6800円
FM7シリーズ

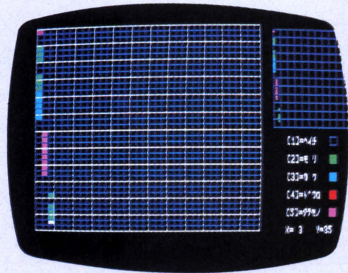
ポニー ☎03―265―6377

ウォーゲーム大好きなキミにも、ウォーゲームっていうとウェーって顔するキミにも、1度はやってみて欲しいゲームが登場。

ポニーのSPIシリーズ第2弾、「CITY FIGHT」。その名の通り、エキサイティングな市街戦ゲームだ。

ゲームでのキミの立場は小隊長。かわいい部下たちをひきいて敵司令部を占領しなければいけない――。っと、簡単に書いちゃったけど、こいつがえら〜くむずかしいんだ。むずかしいっていうより、戦争の過激さシンドさをリアルタイムで見せつけられるんだ。

一度なんか道の真ん中を遠足気分で行進していたら、敵の待ちぶせにあって中隊は全滅。地獄の底からわき上がってくるような、シブめの射撃音を聞くたびに、ウォーゲームはアホじゃできまへん――てことを痛感。

で、ようやく敵司令部を占領したものの生存者は6名。ジ・エンドの画面に敵と味方の損害がしめされてメッセージ。「ナニヲカンガエテイルノダ」

まあ、これは極端な例だが、作戦に頭を使うわりには操作はいたって簡単。ほとんどの命令はテン・キーとカーソル移動キーでOKだ。シナリオのバリエーションも豊富で、8つのシナリオのほか、うれしいことに自分でゲームヤップが作れるんだ。

それにつけても、日本ではまだまだ未開拓のコンピュータ・ウォーゲームの世界に真っ向から切りこんでいる、ポニーのスルドサには拍手っ！

あの「ナイトロアー」の続編が登場！

ナイトシェード

MSX R 5700円

日本デクスタ ☎03―255―9761

スコットランドの田舎町でひとりの騎士が休んでいると年老いた男が近づいてきて、こう言った。「あなた様は真の勇気と力をお持ちの方とお見うけしました。どうか、私の町が元の平和な町に戻れるよう、お助けください」騎士は「あっしには関係ねえことでござんす」と去っていった……。オワリ。

と、なるとゲームは始まらないんで、トーゼン、キミは騎士となって、その町を支配する地獄の使者たちを、やっつけなければならないのよね。

この「ナイトシェード」は最高傑作といわれた「ナイトロアー」に続く、アクションアドベンチャーゲーム。3D画面のシチュエーションを北方向、南方向のどちらからも見ることができ、ムッただものではない。

このゲームの最大にやっかいな点は、敵キャラクターに対して、それぞれ使う武器が決まっている点だ。モチロン、どの武器を使っても倒せる敵キャラもいるが、それは小物。大物はそうはいかないのだ。たとえば、幽霊には聖書、狂った修道士には十字架、といった具合に、けっこうめんどうなんだよね。

とにかく、それらを倒すための武器を用意すること。発見したら、要領よくストッカーに保管しておこう。

地獄の使者に対抗するための武器がストッカーにあると、武器は相手を事前に感知して知らせてくれる。つまり、ストッカーに十字架があると、狂った修道士の気配を感知した十字架はフラッシュし始めるワケ。修道士が近づけば近づくほど、フラッシュは早くなってくる。ウルトラマンみたい！

もひとつ気をつけることは、武器の使用法を間違えると、変身したり、分身して数がふえたりして大さわぎ！てなことになるから、気をつけようね。

ダンクショット

MSX R 5600円

HAL研究所 ☎03―252―5561

身長の低い人でも勝てるバスケットだよ!

いまや、バスケットボールは身長次第。実際、アメリカのプロ・チームの試合なんて、単なる玉入れだもん。

でも、この「ダンクショット」だったら、身長が低いキミでもスタープレイヤーとして活躍できちゃうよ。

というわけで、これはバスケットボールをゲーム化したもの。コンピュータ相手に1人でプレイしてもいいけど、ぜひ2人でプレイすることをオススメする。キミが監督となって、チーム編成できるのが、このゲームの最大セールス・ポイントだからだ。それぞれジャンプ力、シュート力、走力などにすぐれた能力を持つ8人の選手のなかから、3人を選ぶわけ。三拍子そろったチーム作りをしてもいいけど、たとえば走力にすぐれた選手だけでチーム編成するといった具合に、かたよったチームを作ってみるのも手だ(相手チームとのトレードも可)。

ゲームに勝つコツは、フォーメーションをうまく使いこなせるようになること。だからバスケットボールのルールも勉強しとくと必勝マチガイなし!

あの「ツインビー」がMSXでプレイできる

ツインビー

MSX R 4800円

コナミ ☎03―221―6661

ファミコンで一世をふうびしたあの「ツインビー」が、今度はMSX版として登場してきた! さすがコナミさん、MSXユーザーのためを思ってくれるんですねえ。

ゲーム内容は、今さら説明するまでもないシューティングゲーム。ベルを取って自機をパワーアップさせ、ひたすら敵を打っていけばいい。スクロールの最後に巨大な敵がいて、そいつを倒せばそのラウンドクリア。5ラウンドの最後に、最終目標のスパイス大王がいるんだ。もちろん、2人プレイだってOKだぜ!

さて、ファミコン版との具体的なちがいだけれど、ゲームの難易度が多少高くなっているようだ。また、ファミコン版にはなかった、金棒のような敵が後方から攻撃してきたりもする。さらに、ファミコンでは赤白の点滅で表現していた分身のベルが、ちゃんとビデオゲームと同じ緑色になっているのもウレシイ。しかし、スクロールが非常に汚ないのが唯一の難点。MSXというハードでは、こんなもんかな!?

「上海」のジェイミーが再び大活躍!

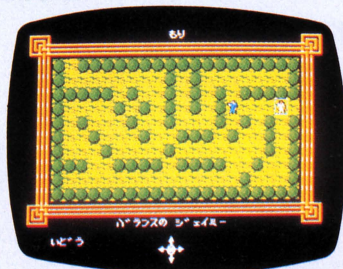
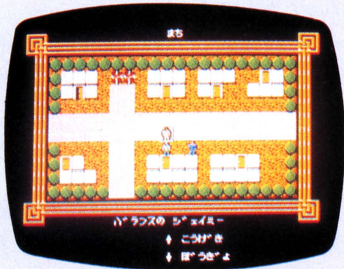
九龍島(きゅうりゅうとう)

PC9801シリーズ / PC8801シリーズ / FM7シリーズ 5D・3.5D 4800円

スタークラフト ☎03―988―2988

時は西暦2025年。東西両陣営の緊張状態はすでに極限までにたっしていた。

そんなある日、秘密組織朱挙社の総裁“ミスター・カーン”が、細菌兵器の開発を始めた……。

この計画を阻止せんと国連本部は伝説の傭兵“ジェイミー・スター”を呼んだ。…赤影みてえだな。(ふ、古い)

てな感じで「九龍島」である。このゲームは昨年、スタークラフトより発売された、「上海」の続編で、前作と同様、主人公が数種類の中から選べてしまうのだ。たとえば、チカラノジェイミーなら、スティタスの強さというのが12もあったり、そのほかにも、マモリノジェイミー・ハヤテノジェイミーなどがあるから、自分に合った主人公を選んでみるとよいだろう。

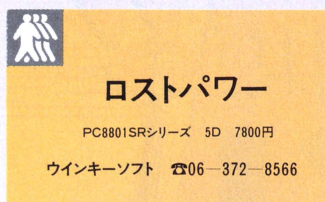
戦い方のコツとしては、敵同志を戦わせて、残った方をやっつけちゃうこと。そして可能な限り早く仲間を見つけることだ。

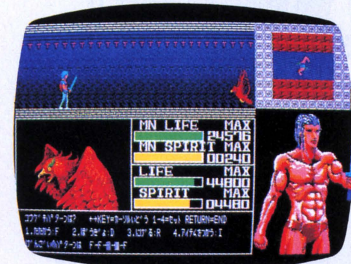
ほかに言葉の表現として「チットモコタエネエゼ!」とか、いろんなスタークラフト節も楽しめるぞ。

食うか食われるか！ 超能力で変身だ！

ロストパワー

PC8801SRシリーズ 5D 7800円

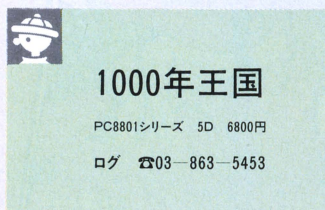
ウインキーソフト ☎06―372―8566

ここは魔界。他の生きとし生けるものすべては敵だ。敵を倒し、その体を食らうことにより相手の能力は自分のものになる。

ひとりの人間が、このおぞましき世界をさまよっていた。彼は人間であって人間ではなかった。その心臓だけが…。心臓は強い意志を持ち人間の半身をある時は恐しい魔物の姿に変え、敵を倒し、食らい、そしてその能力をうばいながら何かを捜しもとめていた。過去の声を聞きながら…。

このオドロオドロしたゲーム、「ロストパワー」は、リアルタイムのロールプレイング。横方向にスクロールするメインスクリーンと上から見た図を見つつ、超能力をフルに使いながら力をたくわえてゆく。この超能力を使う時がおもしろい。普通の人間だった姿が筋肉モリモリ、口は横に大きくさけ…とみるみる変身していくのだ（変身した姿は画面右下にアップで出て迫力満点。超能力の種類も多い。テレパシー、サイコキネシス、バリアー…。いかにも話題になりそうなソフトだぜ！

1000年も平和な時代が続くんだ！

1000年王国

PC8801シリーズ 5D 6800円

ログ ☎03―863―5453

ネーミングからしてものすごい。水戸黄門じゃないけれど、「せんねんおうこくっ！」なんてね、フロッピー片手にリキまれてごらんよ。ついついヘヘェ～ッと平伏しそうだ。で、ストーリーの方はどうかって言えば、水戸黄門とは関係ない（何のこっちゃ）。

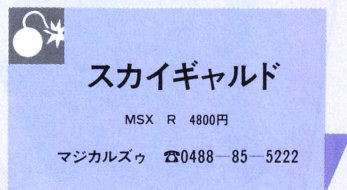
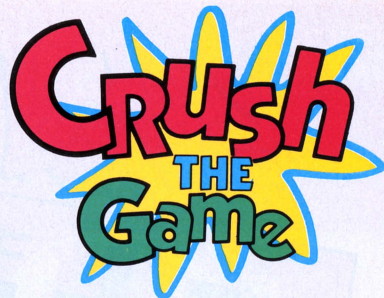
「1000年王国」の謎を求めて、主人公が元気いっぱい走り回るＳＦアドベンチャーゲームなんだけれど、キミはノストラダムスの大予言って知っているかな？ その中に「西暦1999年空から魔王が降ってくる…」っていう一節がある。これは核戦争によって人類が滅び去ることを暗示している。

ところが、だ。人類は一応のところ1999年の危機を脱して、その後1000年の平和な時代を迎えるんだね。すなわち「1000年王国」の時代っ！（ドオ～ン）

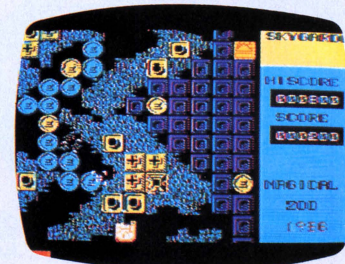
でもこれがちょいとワケありなんだな。どうワケありかというと、そ・れ・は・ね……。ウッ！（と急に血を吐いて倒れる。見ると背中に短剣がささっている）。死ぬ前に一言。こ、こいつはプロの仕事だぜ…。

スカイギャルド

MSX R 4800円

マジカルズゥ ☎0488―85―5222

シーティングゲームは永遠に不滅！

ＭＳＸでもガンバレばこのくらいはできる！ と言うひとつの見本をしめしたのがこのゲーム。何がすごいかというと、２ドット単位の縦スクロール画面。今までのシューティングゲームとは、一味違うネ。

ゲームストーリーは、プレイヤーが高機動アーマードスーツを操り、惑星バルダウの不気味な生物を相手に、地上および地下エリアの２面で立ち回るというもの。今はやりの変型や地上ミサイルの照準も移動でき、おまけにバリアまでつくという、幕の内弁当的ゲームだ。とまあ良い点はこんなところだけど、このゲームには操作が非常に複雑と言う欠点があるんだ。なにしろ20コのキーを操作しなくちゃいけないんだ。ゲームの腕と根性のある人にオススメ。

ADVENTURE

誌上体験アドベンチャー

連載その12　先江　進

ゼルダの幻想

CHARLIE

今回からこのコーナーも一新。なんとアドベンチャーゲームの歴史にのっとり、テキスト版からハイレゾ版へと変身したのだ。画面イラストにもヒントが隠されているから、じっくり見るように。

さて、ところでみんなは『ゼルダの伝説』をやったかな。面白かったねー。あんまりこのゲームにのめりこんだので、何かというとゼルダのことばかり考えている、なんて症状におそわれたのは、けっして私だけではないだろう。そこで今回は、ゼルダに熱中した少年が夢の中でRPGしちゃうというAVGだ！

ヒロシ君は『ゼルダの伝説』のリンクになりきって、レベル6にまたもや出現したグリオークと戦っていた。もう11時ちかいので眠くなってきた。やばい、目がしばたいているうちにグリオークにやられてしまった。すると、画面がチカチカッとなった。そして、いったん画面がまっ暗になり、それから見たことのない画面が現われた。

VISION 1

モンスター迷宮への招待状

キミの家の玄関を出ると、不思議な体験がキミを待っている。

ヒロシはへんだなと思いつつも、玄関に行き、扉を開こうとした。少し開いたとたん、ヒロシは外へ吸い出されてしまった。

VISION 2

龍巻のような風にぐるぐるまわりながら、ヒロシは遠くへ運ばれていった。気がつくと、ヒロシはモンスター迷宮の入り口に立っていた。ヒロシはとまどいながらも、前へ進むしかないと決心した。

イラスト／原美恵子　町支哲義

―メイキュウニ　ハイル

入り口に立っているモンスター、イリグーチンがじゃまして入れない。イリグーチンが低い声で言った。

「おまえの好きな雑誌の名前はなんと言うのじゃ」

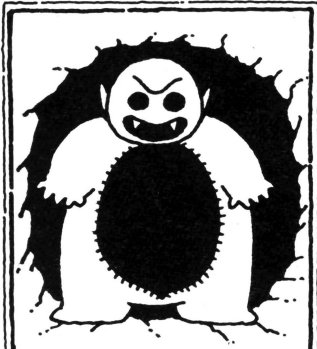
―○○○○○○○←①

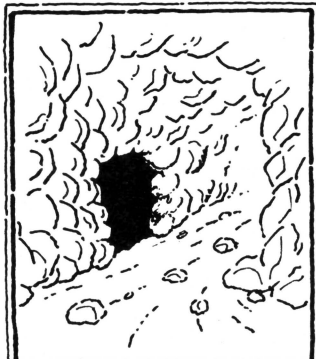
「よろしい。ワシの中を通りぬけてゆくがよい」

―イリグーチンヲ　トオリヌケル

言っていることがよくわかりません。

―○○○○○○　○○○←②

ＯＫ。イリグーチンが開いた。

―イリグーチンニ　ハイル

ＯＫ。中へ入ると、そこは洞窟になっていて、洞窟は北の方向にのびている。

―○○○　○○○←③

ＯＫ。穴のなかには老人がいて、「ここから先は危険じゃから、これらを持ってゆくとよい」とローソクとロープと本を差し出した。

―ローソクヲ　トル

ＯＫ。

―ロープヲ　トル

ＯＫ。

―ホンヲ　トル

ＯＫ。

―アナヲ　デル

ＯＫ。

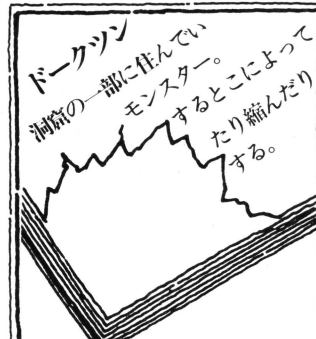
―キタヘ　ユク

ＯＫ。ここから先は急に洞窟が細くなっている。

―キタヘ　ユク

洞窟が細いので、キミには入れない。キミが頭を突っこんだとき、洞窟の穴がもぞもぞと動いた。

―ホンヲ　ミル

ＯＫ。一部分ページが破れている。

―○○○　○○○○○　○○○←④

ＯＫ。熱によって、しだいにドークツンがじわじわと広がってゆく。

それは、まるで生物が、熱に耐えられずにうごめいている姿のように見えた。

—キタヘ　ユク

ＯＫ。ドークツンのまん中。

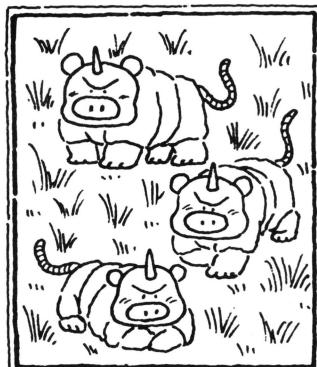
—ナイフヲ　トル

ＯＫ。

—キタヘ　ユク

ＯＫ。キミはドークツンのおしりからそとへ出た。そこは草原で、ブタに似た３匹のモンスターが、草を食べている。ここからはどちらの方向へも行ける。

—ホンヲ　ミル

ＯＫ。

—キタヘ　ユク

ブーターがじゃまして通れない。ブッという音とともに毒ガスが発射された。襲いくるめまい、はき気、そして死。

GAME　OVER

●いけね。セーブするのを忘れてた。初めからやりなおしだ。ブーターの草原にきて、すぐにセーブし、プレーを続けた。

—ナイフデ　○○○○○　○○←⑤

ＯＫ。キミは１匹めのブーターを殺した。しかしそのとき、２匹めのブーターが、ブッとやり、キミは死んだ。

GAME　OVER

●セーブポイントよりここまでやりなおし。戦うまえにあるコマンドが必要なんだよね。

—○○○　○○○←⑥

ＯＫ。

—ナイフデ　○○○○○　○○←⑤

ＯＫ。キミは１匹めのブーターを殺した。そのとき、２匹めのブーターが、ブッとやった。

—ナイフデ　○○○○○　○○←⑤

ＯＫ。きみは２匹めのブーターを殺した。と、ここで息が苦しくなって、息を吸いこんだとたん、３匹めのブーターが、ブッとやった。キミは死んだ。

GAME　OVER

問題１

どうしてやられたのか。

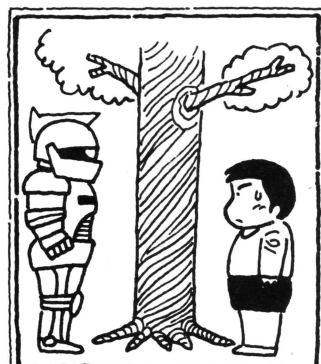
●ここで問題１に対して正しく対処して、無事３匹ともやっつけた。

３匹めのブーターが死んだとき、おしりから黒くて丸いフンがひとつぶ落ちた。

—フンヲ　トル

ＯＫ。

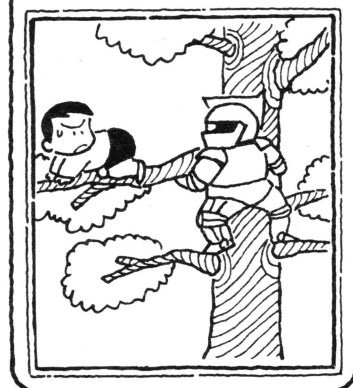
—ニシヘ　ユク

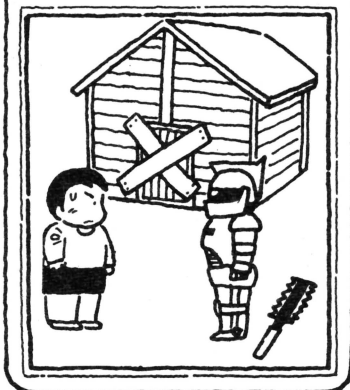
ＯＫ。ここには高い木が立っている。木の陰からロボットみたいなモンスターがひょこひょこ出てきた。

—ホンヲ　ミル

ＯＫ。ページをめくっていると、いま目の前にいるのが、ボロットというモンスターだとわかった。

VISION 14

—ボロットヲ　ヤッツケル
どうにもなりません。
—ボロットニ　ブツカル
どうにもなりません。
—キニ　ノボル
ＯＫ。キミが木に登ると、ボロットも登ってくる。ずいぶん高いところに張り出している枝までやってきた。

VISION 15

—ボロットヲ　オトス
木にしっかりしがみついているので、動きません。
—エダヲ　オル
手ではどうにもなりません。
—キヲ　オリル
ＯＫ。木をおりた。ボロットがそばに立っている。
—ニシヘ　ユク
ＯＫ。小さな小屋の前にやってきた。ここにはノコギリが落ちている。しかし、その前にはボロットがじっと立っている。

VISION 16

—ノコギリヲ　トル
ボロットがじゃましてとれません。
—キタヘ　ユク
そちらへは行けません。
—コヤニ　ハイル
ドアが板で閉ざされているので入れません。
—ヒガシヘ　ユク
ＯＫ。高い木の下へやってきた。しかし、またそばにはボロットが立っている。

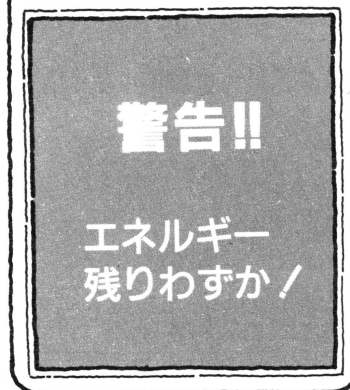
●ボロットは他の場所や道具でもどうにもならなかった。いまいる場所でなんとかしなければならないのだ。ボロットをやっつけるためには、つぎの6コの連続コマンドが必要だ。

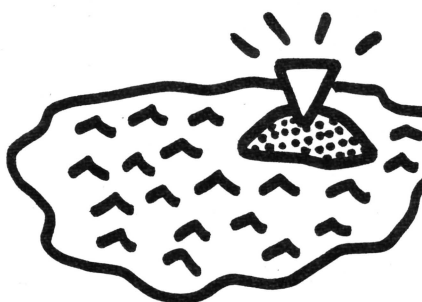
—○○　○○○←⑦
—○○○　○○○○　○○○←⑧
—○○　○○○←⑨
—○○○○　○○○←⑩
—○○○　○○○○←⑪
—○○○○　○○○←⑫

ＯＫ。ボロットはバラバラになって死んでしまった。ボロットをやっつけて気持ちにゆとりがでると、まわりの景色がはっきり見えてきた。そこから東には草原、西には小屋、北には泉が見える。
—ロープヲ　オリル
ロープは手元にありません。
—キヲ　オリル
ＯＫ。高い木の下。バラバラになって死んでしまったボロットの部品が、あちこちに散らばっている。その中に電池がある。

VISION 17

—デンチヲ　トル
ＯＫ。

VISION 18

●とここで突然、画面に警告メッセージがピカピカ点滅したのち、またもとの木の下の画面にもどった。ここでゼルダの伝説をやった人ならピンとくるはず。そうだ、泉へ急げ。

—キタヘ　ユク
ＯＫ。泉のほとりへやってきた。泉の中央に小さい島があり、そこに三角形の小片がある。

VISION 19

―キタヘ　ユク

そちらへ歩いて行くことはできません。

―○○○　○○○←⑬

ＯＫ。とつぜん体じゅうに激痛が走った。まもなくキミは意識を失い、そして死んだ。

GAME　OVER

●ここまでやりなおし。泉のほとりまできたところで、

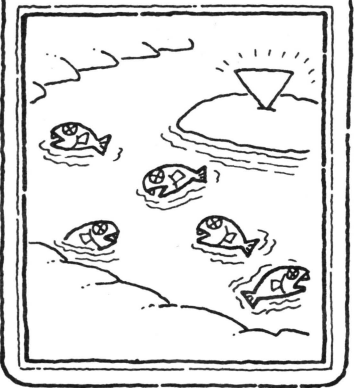
―ホンヲ　ミル

ＯＫ。本を調べたが、ここで必要なことはでてなかった。

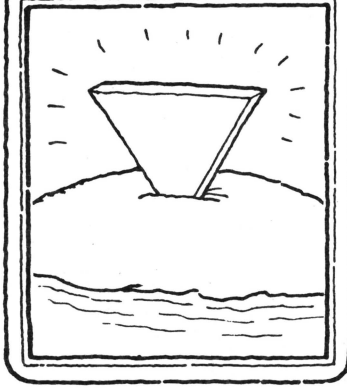
●くそっ、ここはヒントなし。えぇーと、あれをまだ使ってなかったっけ。

―○○○　○○○　○○○←⑭

ＯＫ。たくさんのピラニアードが死んで浮かびあがった。

VISION 20

―キタヘ　オヨグ

ＯＫ。小さい島に渡った。目の前にトライセンベイがある。

VISION 21

―トライセンベイヲ　トル

ＯＫ。

―トライセンベイヲ　タベル

このままでは食べられません。

―○○○　○○←⑮

ＯＫ。

―トライセンベイヲ　タベル

ＯＫ。もりもり力がわいてきた。

―ミナミヘ　オヨグ

ＯＫ。泉のほとり。

―ミナミヘ　ユク

ＯＫ。高い木の下。

―ニシヘ　ユク

ＯＫ。小屋の前。ノコギリが落ちている。

―ノコギリヲ　トル

ＯＫ。

―コヤニ　ハイル

ドアが閉ざされているので入れない。

―イタヲ　キル

ＯＫ。

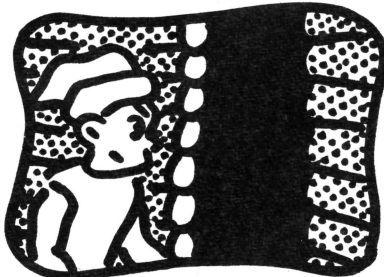
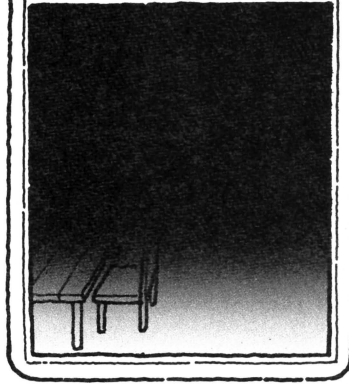
―ドアヲ　アケル

ＯＫ。

―ゲームヲ　セーブスル

ＯＫ。

―コヤニハイル

ＯＫ。入り口近くは外からの明りで見えるが、ずいぶん奥深い部屋らしく、先のほうはよく見えない。

VISION 22

―キタヘ　ユク

そちらは暗いので危険です。

―ヘヤヲ　ミル

ＯＫ。見えている範囲には、机といす以外には何もありません。

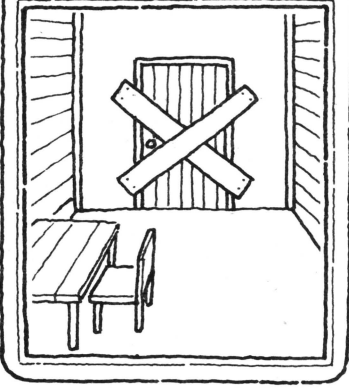
●ここから先は、明りが必要になるんだが、じつは今まで行っていないある場所にランプが落ちているんだ。そこで、ある場所にもどり

―○○○　○○○←⑯

●とすれば、電池式のランプの落ちている場所に行けるのだよ。ランプに電池をいれて、小屋までもどる。

―ランプヲ　ツケル

ＯＫ。北の方にさらにドアがあり、やはり板で閉ざされている。

VISION 23

―キタヘ　ユク

ＯＫ。ドアの前。中から不気味なうなり声が聞こえる。

●おっと、このうなり声ってやつがエンディングに近付いてきた証拠なんだよね。

—イタヲ　キル

片手ではできません。

—○○○○　○○←⑰

ＯＫ。

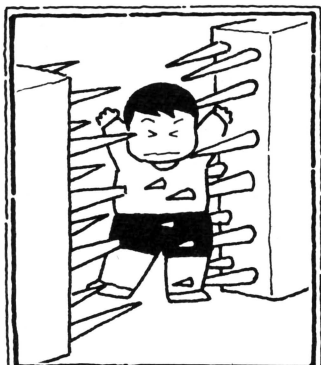
—イタヲ　キル

—ドアヲ　アケル

ＯＫ。

—キタヘ　ユク

つぎの部屋に入ったとたん、両側から、刃のいっぱいついたトラップがせまってきて、グサッ、とはさまれてしまった。

VISION 24

VISION 25

あなたは死にました。死んでしまうとはなにごとだ!!　しかたのないやつだな。もういちど機会をあたえよう。どうするかは分かっているな。

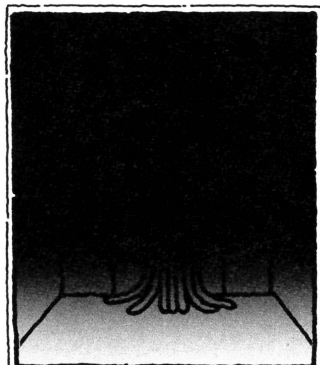
●なんだこりゃ、とうとつに『ドラゴンクエスト』のメッセージが出てきたりして。

—ゲームヲ　ロードスル

●として、小屋の外から再開し、トラップノアル部屋に入るときに、つぎのようにすれば、トラップにはさまれないのだぞ。

—○○○　○○○←⑱

ＯＫ。部屋へ入ると、後ろでガチンという音がした。うなり声がすぐそばで聞こえるが、部屋の中はまっ暗です。

VISION 26

●むむっ、ランプを忘れてきたぞ。

—ミナミヘ　ハシル

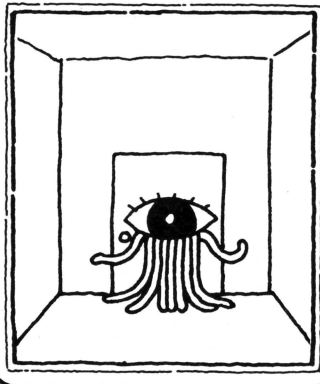
ＯＫ。足もとにランプがある。

—ランプヲ　トル

ＯＫ。

—キタヘ　ハシル

ＯＫ。トラップのある部屋。 前方のドアの前に、大きな目玉のモンスターが立ちはだかり、うなり声をだしている。

VISION 27

—ナイフヲ　ナゲル

メーダマンが見つめているので、手が動かない。

—○○　○○○←⑲

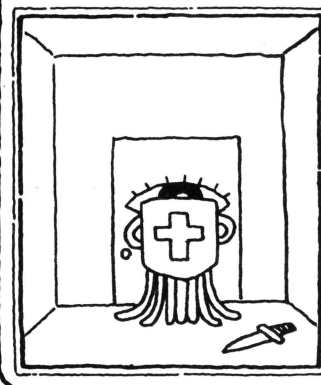
ＯＫ。

—ナイフヲ　ナゲル

ＯＫ。ガチンという音がした。

—○○　○○○←⑳

ＯＫ。メーダマンが盾(たて)をかまえている。そばにナイフが落ちている。

VISION 28

—ナイフヲ　トル

ＯＫ。メーダマンが盾(たて)をどけ、またキミを見つめている。

問題2

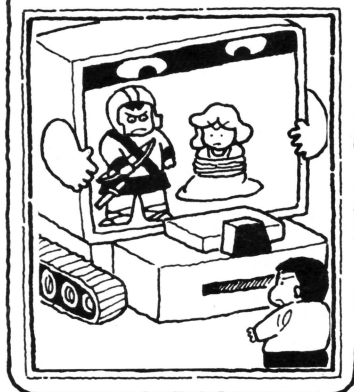
はてさて、どうすればメーダマンをやっつけられるだろう。

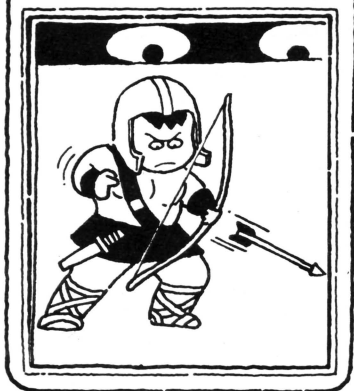
●問題2に対して正しく行動して、メーダマンをやっつけた。

—ドアヲ　アケル

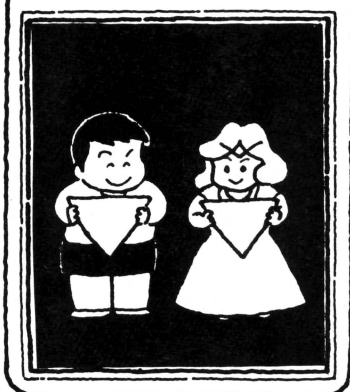
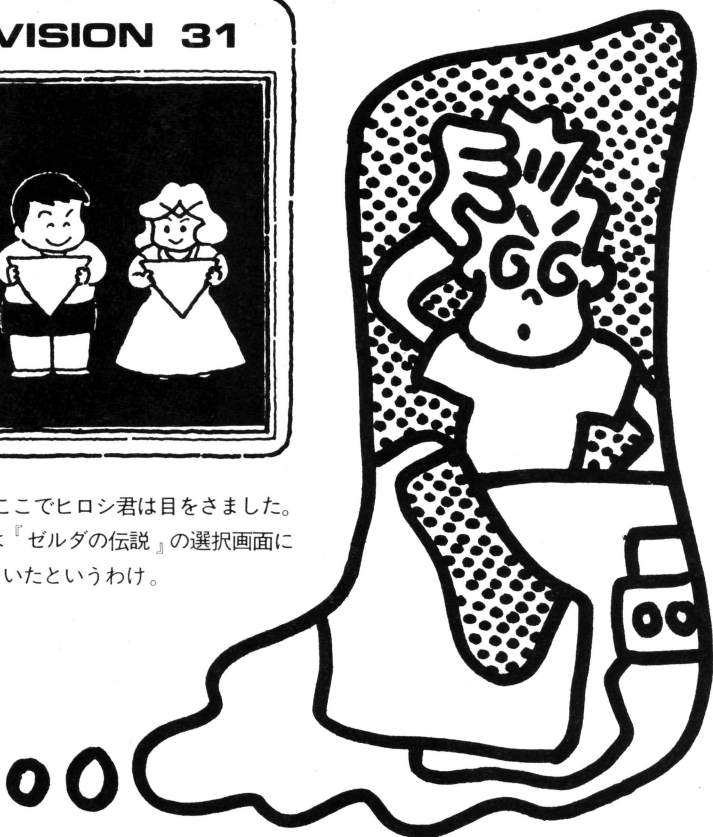
ＯＫ。

—キタヘ　ユク

ＯＫ。ここには巨大なコンピューターのモンスター、ファミコーンがいる。その巨大な画面は３次元になっていて、画面のなかにゼルダ姫がいる。そのとなりには、弓矢をかまえた兵士がいる。

―ゼルダヲ　タスケル

ゼルダに手をのばそうとすると、兵士がどんどん矢を射ってくる。これをどうにかしないかぎり、ゼルダを助けることはできない。

―○○○○○　○○←㉑
もしくは、
―○○○○○○○　○○←㉒
ＯＫ。兵士は矢を放たなくなった。

―ゼルダヲ　タスケル

ＯＫ。キミはみごとゼルダ姫をたすけた。おめでとう。

と、ここでヒロシ君は目をさました。画面は『ゼルダの伝説』の選択画面になっていたというわけ。

■今回の正解■

問題１の答

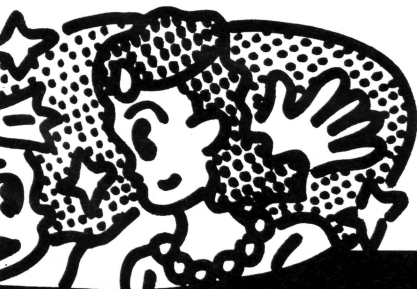
答は簡単。ようするに、キミは息がつづかなくなり、息を吸ったところで、ブータンの毒ガスをくらい、それを吸ってしまったというわけ。だから、息を止めていられるあいだに、素早く３匹殺してしまえば、それでＯＫ。

問題２の答

これは少しむずかしいかな。とにかく、キミは目をつぶってナイフを投げるしか、攻撃方法はないんだ。だから、メーダマンがいつ目をあけているか、とじているかは分からない。しかし、メーダマンだって、ズッと目をあけているわけじゃない。いつかは目をとじるはず。そこで、キミはナイフを投げる間隔を少しずつ変えながら、目をつぶって投げるのだ。いつか、きっとメーダマンが目をとじているところに当たり、やっつけることができるだろう。

ブラインドコマンドの正解

1. コンプティーク
2. ファスナーヲ　アケル
3. アナニ　ハイル
4. アナニ　ローソクヲ　イレル
5. ナイフデ　ブーターヲ　サス
6. イキヲ　トメル
7. キニ　ノボル
8. エダニ　ロープヲ　ムスブ
9. キヲ　オリル
10. ロープヲ　ノボル
11. エダニ　ツカマル
12. 宿題Ａ
13. キタヘ　オヨグ
14. イケニ　フンヲ　オトス
15. カミヲ　ムク
16. キタヘ　オヨグ
17. ランプヲ　オク
18. キタヘ　ハシル
19. メヲ　ツブル
20. メヲ　アケル
21. リセットヲ　オス
22. ポーズボタンヲ　オス

誌上体験アドベンチャー《5月号》

疫病の村を救え

キミは疫病の村を救えたかな？ ブラインドコマンド14、そして問題4をちゃんと答えてこそ、キミも無事なまま村を救ったことになるんだぞ。

さて、ブラインドコマンド14の正解は、ズバリ

イガクショヲ　ミル

でした。イガクショヲ　ヨムでもＯＫ。老人が医学書をせっかくさしだし、ここに書いてあると言ってくれているのに、それをミルというコマンドを忘れていたのでは意味がないもんね。正解率はまァ、8割といったとこでした。

つづいて宿題Ｂの問題４。ポールに吐き気がおそい、目まい、そして手足のしびれ——ときたら、そう彼自身も疫病にかかってしまったというわけなのだ。いつかかってしまったかって？ とうぜん、それは最初、老人と出会ったときなのだ。だから正解は、ヘドロス草をとったあと、すぐに自分もそれを食べる、ということでした。こっちのほうの正解率は６割といったところ。このほかの解答でもっとも多かったのは、おなかが減りすぎていたので、食べものを食べるというものでした。しかし、これはポールが倒れるときの症状をよく読んでいないということになりますね。

両方あわせて正解者の中から、茨城県猿島郡の中里奨君、香川県三豊郡の堤清司君、群馬県桐生市の新井百合子さんをはじめ、ほか２名にコンプティークのオリジナルＴシャツをプレゼントします。多数の応募、ほんとにありがとう。これからも、どんどん送ってください。

宿題と応募方法

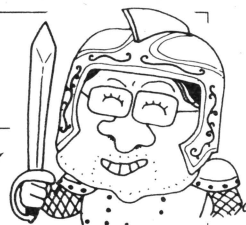
ハイレゾ版アドベンチャーはどうだったかな!? 面白かっただろう。これで、ますますキミのアドベンチャーセンスはみがかれると思うよ。さて、今回も宿題をだそう。応募者の中から、抽選で５名の人にコンプティークオリジナルＴシャツをプレゼントするからね。なお、６月号の解決編は８月号で、今号の解決編は9月号にて発表します。

宿題Ａ

ブラインドコマンド12を答えてくれ。

宿題Ｂ

今回も前号につづき、キミがつくったショートショートのアドベンチャーの問題をつくってくれ。400字前後でいいよ。ちゃんとブラインドコマンドの答と、キミのコメントもつけてね。また、誌上でまとめて発表するよ。

勇者たちよ鍛えろ!! 黒田幸弘

クロちゃんのRPG(ロールプレイングゲーム)講座

第7回

モンスター界の大物たち

前回はゲーム序盤戦でよく登場する、モンスター界の戦闘員たちについての話だったね。だから今回は彼ら(?)より強い、ゲーム後半戦で登場するモンスター界の大物たちについての話をしよう。巨人については、とくに面白いよ!

ロールプレイングゲームの連載でなかなか大変なのは、新作が次々にでるってことだ。なにしろ最近の作品は設定も謎もやたらとこってるんで、時間がかかるうえに、なかなか終わりやしない。でもそこは仕事でもあるし、もともとロールプレイングゲームが好きでもあるんで、新作はだいたいやってみるんだ。

最近なかなか面白かったのは『メビウス』と『オートデュール』っていうアップルのゲームだ。なにが面白いのかっていうと、設定がいままでの常識を破ってるからなんだ。

たとえば『メビウス』は竹藪(たけやぶ)が生い茂っていて、虎やパンダがうろついている世界で、忍者が剣や空手で敵と戦う話だし、『オートデュール』のほうは、21世紀に無法者のために都市間の交通がとだえたなかで、武装トラックを使って敵と戦いながら、荷物を運ぶという設定なんだ。いままでのような剣と魔法の世界や、宇宙を舞台にしたＳＦじゃないところが面白いね。

あとどちらのゲームも、戦闘になるとアクションゲームになるところが、なかなか面白いんだ。全体の構成は普通のロールプレイングゲームなんだけど、『メビウス』では自分のキャラクターをキイで動かして、空手や剣を使って敵をたおさなくちゃならないし、『オートデュール』では都市から一歩でもでると、ジョイスティックを使って車をコントロールしなくちゃならない。このジョイの腕が、敵との戦闘にも影響するわけだ。このあたりはなかなかうまくできてるね。さすが『ウルティマ』シリーズを作っている、ロード・ブリティッシュの会社だけのことはあるよ。『ウルティマ』シリーズみたいに早く移植されないかな。

ぼくはなぜ『メビウス』や『オートデュール』の話をはじめたかっていうと、はたしてこういった変ったゲームでも、黒ちゃん式モンスター分類法は成立するのかな、と思ったからなんだ。そんなわけでゲームをやりながら敵のモンスターたちにいっしょうけんめいに注意してみたら、やっぱり敵の構成は、普通のロールプレイングゲームと同じだったね。

たとえば『メビウス』では、下っぱの戦闘員には、香港のやくざみたいなパレスガード(護衛兵)と、全身黒づくめのアサシン(暗殺者)がいて、その上には織田信長みたいな顔をしたエビルモンク(悪の僧侶)がいるし、最後にはウォーロードオブイーストウィンド(東風の大王)という長ったらしい名前の敵の首領がいるんだ。

これにくらべると『オートデュール』のほうは、敵の自動車(というより戦車かな)にはっきりとした名前がないんで、こいつは強い、こいつは弱い、くらいのことしかわからないが、でもやっぱり最後には、ミスタービッグという、無法者のボスが相手になるから、敵の首領はちゃんといるわけだ。もっともぼくは、まだそんなとこまでいってないけどね。

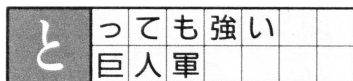
というわけで黒ちゃん式モンスター分類法は、この『メビウス』や『オートデュール』みたいな変態ゲーム(!?)でも成立することが証明されたのである。よかった、よかった。だから安心して今回の話、前回の下っぱの戦闘員たちの話のつづきの、怪人および幹部の話に進むことにしよう。

大きくすれば強くなる?

そこらへんにいる動物や昆虫、なかには植物でも、よくみると気持ち悪いものが多いよね。もしそんなやつらが大きくなって、人間を襲って来たらどうしよう、ってのがモンスターの基本的な発想だ。極端にいうとなんでも大きくすれば、モンスターになっちゃう

イラスト/中野 豪

んだ。
　たとえば手元にあるロールプレイングゲームの本では、巨大化した生物はちょっと数えただけでも、あり、はち、くも、とかげ、へび、さそり、たこ、いか、とら、ライオン、食虫植物といった調子で、やたらと出てくるんだ。ほとんどなんでもかんでも、かまわずに大きくしているみたいだね。
　この手のモンスターは、どっちかっていうと、いいかげんな作り方だと思うんだけど、それなりに利点もある。というのは元になっているのが、みんながよく知ってる生きものだけに、変な怪物を作るよりも、よっぽどイメージがつかみやすいわけさ。だから気持ち悪さもたっぷりと味わえる、ってわけだね。
　たしかにこんなのがたくさんうろついていたら、いくらゲームの世界でもいいかげん気味がわるい。だけどロールプレイングゲームでは、この連中はあまり怖くはないんだ。なぜかというとしょせんは動物や植物なので、その弱点をさがしだされてしまえば、あとはどうしようもないのさ。知能がないか、またはとても低いから、弱点を守ることなどできないんだ。たとえば、いくら食虫植物が大きくても、動けないんだから火をつけられたらそれで終わり、といったようにね。だからこの連中は、せいぜい怪人どまりだ。特撮番組の怪人も最初は強いけど、弱点を見つけられるとすぐにやられちゃう、そんな感じだな。
　でも同じ巨大化でも、人間を巨大にすると話はちがうよ。「大男、総身に知恵がまわりかね」なんて川流もあるけれど、ロールプレイングゲームでの大男は馬鹿にはできないんだ。

とっても強い巨人軍

　巨人といってもプロ野球じゃないよ。プロ野球の巨人だったら、“強い”のあとに“？”がつくはずだから。大男、つまり英語でいうとジャイアントのことなんだ。
　さてキミたちは巨人にも、いくつもの種類があるのを知ってるかい？　じつは巨人は大きくわけると、4つの種族にわかれるんだ。
　ここで話は、ちょっとアカデミックになるよ。むかしむかしのこと、ギリシャの哲学者たちが、万物の元になっているのはいったい何だろう、って考えたんだ。そして何人もの学者が考えたのは、この世界は「土」と「水」と「空気」と「火」の四要素からできている、っていう結論だったんだ。
　さてこの四要素が、巨人と何の関係があるのかっていうと、そう、カンのいいキミならもうわかるだろう。巨人の4つの種族っていうのは、この万物を構成する四要素と同じなんだよ。

●巨人(ジャイアント)の一覧表

名　前	身長	武器	住居	特　徴
ヒル＝ジャイアント	3～4ｍ	根棒・槍	岩穴	知能が低い
アース＝ジャイアント ストーン＝ジャイアント	4～5ｍ	根棒・槌	岩の家	熊を連れている
フロスト＝ジャイアント	4～6ｍ	剣・斧	氷の城	熊か狼を連れている 冷凍の魔法は無効
ファイア＝ジャイアント	4～5ｍ	根棒・剣	火山	ヒドラを連れている 炎の魔法は無効
エア＝ジャイアント クラウド＝ジャイアント	5～7ｍ	根棒・剣	空の城	鷲か狼を連れている 目と鼻がするどい
ストーム＝ジャイアント	6～7ｍ	斧	高山	グリフォンを連れている 稲妻を投げる 嵐をよぶことができる

　たとえば「土」の要素から生まれた巨人は、アース（大地）＝ジャイアントとかストーン（岩石）＝ジャイアントと呼ばれている。もっとも岩石とはいっても、石のかたまりじゃなくて、岩山に住んでいる巨人、という意味だけどね。同じように「火」の要素から生まれたファイア（炎）＝ジャイアントは、ゴジラみたいに火をはくわけじゃなくて、火山などの近くに住んでいるからつけられたんだ。
　さてそれじゃ「水」の巨人はどこに住んでいるんだろう。まさか川や海のなかに、巨人が住んでいるわけがないよね。そんなわけで最初はぼくも、ち

ょっと考えこんじゃったんだ。でも答えは簡単、水は冷たくなると何になるかな、そう雪や氷になるよね。雪や氷の中、つまり「水」の要素の巨人は万年雪や氷河におおわれた高山や、北極や南極に近い雪原に住んでいるんだ。ふつうはフロスト（霜）＝ジャイアントなんて呼ばれているね。

さて最後は「空気」から生まれた巨人だ。これも「水」と同じように、まさか空中に巨人が住んでるわけがないよ、って思うだろ。ところがどっこい、こいつはちがうんだ。「空気」の巨人、エア（空）＝ジャイアントは、空中に住んでいるんだな。

もし信じられない人がいるなら、あの『ジャックと豆の木』を読みなおしてごらん。持ってないって！　しょうがないな、じゃあストーリーを思い出してみよう。ジャックが豆から生えた木を登っていくと、やがて雲の中に入っていったんだ。そしてその上には、そう、雲の上には巨人のお城があったんだ。どうだい、ちゃんとエア＝ジャイアントは、空中に住んでるだろう。なにしろ別名は、クラウド（雲）＝ジャイアントっていうくらいだから、あんな重たい巨人でも、雲の上に平気で住めるんだな。こっちからすると、いつ空から巨人が落ちてこないかって、気が気じゃないんだけどね。

巨人のルーキーたち

さてこの巨人の世界だけど、やっぱり新種が登場するもんで、じつは四つの要素にあまり関係のないやつもいるんだ。そのひとつはヒル(丘)＝ジャイアントっていうやつで、山のふもとに住んでいて、人家をおそうっていうケチくさい巨人だ。あえていうと「土」の要素をもった巨人で、普通のロールプレイングゲームで登場する巨人は、だいたいがこのヒル＝ジャイアントだと見ていいだろう。

しかしもうひとつの新種のほうは、えらい強力な巨人だ。名前からして迫力のあるストーム（嵐）＝ジャイアントだけれど、戦闘のときに稲妻（いなずま）を使えるとか、天候を変えて嵐を呼ぶことができるとか、とにかく相手にすると恐ろしい怪物なんだ。要素としては「火」と「水」と「空気」を合わせたようなやつで、まさに巨人の四番バッターってところかな。こんなやつとは出会いたくないもんだね。

なんでこんなのが地下にいるの？

しかしぼくが不思議なのは、なんでダンジョンみたいな地底に、巨人が住んでいるんだろう、ってことだ。だって巨人っていうのは、小さいやつでも３—４ｍはあるんだぜ。どうやってせまい地下の迷宮にいるんだろうね。

ぼくが一番おかしいな、って思ったのは、『ウィザードリー』の２つめのシナリオの『ナイト・オブ・ダイアモンズ』をやっていたときだ。ウィザードリーはさすがに巨人をちゃんと分類している、なかなか優秀なゲームなんだけど、ある場所でぼくのパーティは巨人の２グループ、合計10匹（それとも10人かな）と戦ったんだ。

そのときは必死で気がつかなかったけれど、後からよく考えると、その部屋は１ブロックしかなかったはずだ。ロールプレイングゲームの基準では、１ブロックは10フィート四方、つまり３ｍ四方の小部屋だったはずなんだ。でもそんな狭いところで、ぼくのパーティが６人と、アース＝ジャイアントやファイア＝ジャイアントが合わせて10匹で、戦闘ができるのかな。巨人が１匹いたら、もう部屋がいっぱいじゃないんだろうか？

そんなわけでぼくは巨人がダンジョンに住んでるのには、いささか疑問があるんだ。それともウィザードリーのダンジョンは、１ブロックが50ｍくらいあるのかな。機会があったら作者に聞いてみたいもんだね。

巨人の仲間たち

巨人のほかにも、巨大な人間は何種類もいるんだ。たとえばトロール、こいつらはもともと北欧神話にでてくる悪の巨人族で、人間の代表であるアズガルドの神とラグナロクという最後の大戦争を起こす、強力な種族だったはずなんだ。だけどもロールプレイングゲームでは、トロールは不当に差別されていて、ゴブリンやオークのちょっと上くらいという、悲惨なあつかいをうけているんだから、かわいそうだと思わないかい。

『ルーンクェスト』を作ったケオシウムという会社のデザイナーは、このトロールが好きらしくて、自分のゲームとはあまり関係ないのに、トロール族の歴史・社会・生活・慣習なんかを書いた本を作ったりしてる。ここまでいくと物好きを通りこして、ただただ執念みたいだね。まあロールプレイングゲームには、いろんな楽しみ方があるから、下手な小説を読むよりは面白いだろうけれど。

同じような巨人でも、トロールに比べると出番はずっと少ないけど、タイタンなんて種族もいるぞ。こちらはもとはギリシャ神話からきていて、ゼウスやポセイドンなどの神は、このタイタン族の出身なんだ。だからロールプレイングゲームでも、どっちかっていうといい役をもらってるね。

巨人の仲間のなかでも、実体がさっぱりわからないのには、雪男（イェティ）なんてのもいる。だけどこの雪男なんかは、もうふつうのモンスターじゃないんだ。アメリカではロールプレイングゲームをやりすぎて、さすがにモンスターの数が足りなくなってきた連中がいるんだ。それで文句がでたんで、ゲーム会社のほうで急いでつけたしたモンスターのなかに、雪男なんかが入ってるんだ。巨人の仲間だとすると、フロスト＝ジャイアントの変種じゃないかとおもうけど、内容がよくわからなくてもあたりまえだろうね。

人間と動物のミックス

さて生きものをただ大きくするだけじゃ、あまり芸がないや、なんて思った人がいたのかもしれないけど、モンスターの幹部クラスになると、ひとあじちがった怪物がおおくなるんだ。合成モンスターとでもいうのかな。2つ以上の生物をまぜたような怪物が、やたらとでてくるんだ。このあたりは特撮番組が、やたらと改造人間をつくって人間と動物をまぜたのと、なんか似ててておかしいね。

その合成モンスターのなかでも、たぶんいちばん有名なのは、エジプトのピラミッドのとなりにいる、スフィンクスだろうね。スフィンクスは頭から胸のあたりまでは女性だけど、体のほとんどはライオンで、しかもワシの羽がはえているという、3つごちゃまぜの生きものだ。強そうな生物をまぜて作っただけみたいで、なんだかいいかげんそうだけど、スフィンクスはギリシャ神話の中にも登場する、由緒正しいモンスターだ。

スフィンクスは女性の頭をしているだけに知性はあるんだけど、なぞなぞをかけてそれに答えられないとキミを殺してしまうんだ。「最初は四本足で、次に二本足で、最後に三本足になるものはなんだ」っていうのが、ギリシャ神話でスフィンクスのかけたなぞなぞだけど、きみは答がわかるかな？（答は最後にあるよ）

ギリシャ神話にはほかにも頭が牛で体が人間というミノタウルス、反対に上半身が人間で下半身が馬というケンタウルス、人間なんだけど髪の毛がへびというメデューサなどなど、いろいろな知性のある合成モンスターが登場する。こうしてみるとロールプレイングゲームに出てきたなんて聞いたことないけれど、上半身が人間で下半身が魚の人魚も、合成モンスターの一種ってことになるのかな。

どうだこれなら強そうだろう

でもせっかく合成モンスターを作っても、人間みたいじゃいまいち迫力がないよね。強い動物の代表はやっぱりライオンだし、鳥の王者はやっぱりワシだ。こんなふうにして作られたんじゃないかな、って思われるのがグリフォン。体はライオンだけど、ワシの頭と羽をもっていて、空も飛べるんだ。どっかの山の上のほうに、ワシみたいな巣を作って住んでて、ふもとから馬をさらってきて食べるんだそうだ。

マンティコアというのも、グリフォンといい勝負だ。頭は人間、体はライオン、羽はコウモリ、それにサソリのしっぽをもっていという、とんでもないモンスターで、山の中を旅する人間を襲う怪物なんだ。

しかしグリフォンとかマンティコアなんかを先にだされちゃうと、並のモンスターじゃあ、これより強いのはできないね。それなら動物をたくさん集めちゃえ、って考えた(？)のが、3つ首のキマイラだ。なんと頭が3つあって、それぞれがやぎ、ライオン、ドラゴンになっている。体は前がライオン、後ろはやぎで、ドラゴンの翼をもっているという、もーめちゃくちゃな怪物だ。こいつと戦うときは、なんと相手の攻撃は6回。やぎの頭は角を突いてくる、ライオンの頭はかみついてくる、ドラゴンの頭は火を吹いてくる。しかもライオンの体は前足の爪で襲ってくるし、やぎの後ろ足はけとばしてくるし、ドラゴンの翼は横から殴りかかってくるんだ。よっぽど宝をもらわないかぎりは、こんなのとは戦いたくないね。

でもロールプレイングゲームの世界でも、ひとつだけ実際の社会と同じところがあるんだ。それは一番こわいのは人間だってことさ。少なくともモンスターたちは、きみをだましたりはしないからね。

（なぞなぞの正解：答は人間。最初は赤ん坊だから四つんばいだし、成人すると二本足で歩くようになり、最後は年をとって杖を使うから三本足になるというわけ。ところで、ケガをして松葉杖を使ったらどーなるのかって？う〜ん、ギリシャ時代には松葉杖はなかったからねェ〜。）

さて、モンスターの話も2回目で、面白かったでしょう。人間と動物のミックス、動物どうしのミックス、といった合成モンスターの話なんか読んでいると、なんか安易なモンスターだなんて思ったかもしれないね。というところで、今回はキミが考えるユニークな合成モンスターのイラストを募集してみたい。ちゃんと何と何をミックスしたか、そしてそのモンンスターの特性の説明もつけてくれよ。優秀な合成モンスターを考えてくれた人の中から、抽選で3名にコンプティークのオリジナルTシャツをプレゼントするから、どしどし応募してくれ。このページでそのイラストも発表するからね。送り先は、〒160 東京都新宿区三栄町8 いかりビル2 コンプティ ーク編集部「RPG」係まで。

速報 本格的モンスターマニュアル近日発売!!

RPG、D&Dファンに耳よりの速報／　なんとゲームのオーソリティ、安田均が代表的なモンスターをとりあげ、詳しく解説した本が8月にでるのだ。種別、知能、出現頻度、反応、危険度などは一目でわかるし、またすべてのモンスターにイラストもついているから、ゲームファンは必読本になりそう。ゲームのプレイ前、プレイ中、プレイ後に読んで、さらにゲームを楽しもう。出版元はドラゴンブックシリーズの富士見書房。文庫サイズで予価 480円。著者は安田均とグループSNE。 モンスターは、ドラゴン、デーモン、ユニコーン、オーク、ミノタウルスなど、全部で72種類。

さ〜て、ここでこの本がでるのが待ちきれない人のために、下に一部を紹介したのでみてくれ。

◉グリフォン

Griffon

種別：魔獣、哺乳類
知能：動物並
出現頻度：まれ
出現数：単独、もしくは数匹
反応：中立（つまりグリフォンの機嫌しだいということだ）
危険度：中（ライオンなみの力と、ワシの鋭いロバシ、かぎ爪）
特殊能力：飛行能力あり

イラストは実際の本とは異なります。

グリフォン、この均整のとれた姿ゆえに、数多くの紋章に描かれた獣は、メソポタミアやシュメールなど、オリエント諸国の伝説に最初の姿を現すが、以来、数多くの物語に登場している。その姿は、鷲の頭と翼を持つライオンであり、岩山の断崖絶壁に開いた洞穴に居を構え、その洞穴は金銀宝石で満ちているという。この宝物については、グリフォンに金銀宝石を集める習性があるとも、グリフォンが、宝物のある所に好んで巣を作るのだともいわれているが、いずれが事実かは、分からないままである。いずれにせよ、グリフォンと宝物は縁の切れないものであり、その宝を求めて、生命を落とした者は数知れない。

この様な生物の常として、グリフォンは単独、あるいは、家族単位の小数の群れを作って生活している。彼らは人肉も喰うが、最も好む肉は馬肉である。グリフォンには面白い習性があり、雄のグリフォンは、雄馬を見れば、その鷲の前足で引き裂き喰らうだけだが、雌馬には、暴行して自らの子供を孕(はら)ませるというものだ。そうして生まれた子供は、ヒポグリフと呼ばれる別の怪物となるのだ。

空を飛びまわるグリフォンは、放浪の冒険者たちにとって、非常に厄介(やっかい)な存在である。彼らは、その騎馬を狙ってやって来るグリフォンに悩まされるだろう。一行の内の誰かが、ペガサスに乗っていた時、事態はより悲劇的（喜劇的）なものになる。ペガサスは、馬上の主人のことなど、きれいさっぱり忘れて空を逃げまどい、グリフォンは、それにおとらない速さでペガサスを追いまわす。その様は、端(はた)から見ると、こっけい以外の何物でもないのだが、馬上の人間にとっては、考えうる最大の災難に出くわしたと言えよう。

グリフォンは、その生活範囲の広さから、近在の住民から害獣として恐れられているだろう。グリフォンを退治すれば、人々から感謝されることは間違いない。また、その巣に長年貯めこまれた財宝は、冒険者たちの苦労に十分に報(むく)いるものである。

最後にひとつ、グリフォンは、飼いならせば非常に優秀な軍馬（？）となる。ただし、飼い主は、グリフォンが飢えないように、常に心掛けていなければならないが……。

イラスト／牧内浩

RPG、AVGを楽しくプレイしているかな? ウン、どうしてもつまっちゃって、先へ進まないって。よし、、じゃあ黒ちゃんが手を借してやろう。というわけで、今月から初まるこのコーナー、その名もずばり「RPG&AVGお助けコーナー」。RPG、AVGをプレイしていて、どうしても分からず困ったときだけ、質問をハガキまたは封書で、この「お助けコーナー」に送ってくれ。また、RPG、AVGばかりでなく、D&Dについての質問なんかもOKだよ。できるかぎり、このコーナーで答えていくからね。

Question ●今、PC−8801版の『ザ・スクリーマー』をプレイしています。このゲームでは、EXカードというアイテムを持っていれば、すべてのパスワードのドアが開けられるそうなのですが、どうしてもそれが見つかりません。いったいどこにあるのですか?

〈北海道札幌市・工藤義明〉

Answer ●パスワードのドアが出てきているってことは、キミはもう3階より上へ来ているんだろうね。でも、3階の右半分には入っているかな? そこへ行くためには、他の階から降りてこなければいけないんだけど、その右半分のどこかに問題のEXカードが落ちているんだ。特別に、ここに3階のマップを掲載しておくから参考にしてくれ。ただし、EXカードが落ちている場所へ行くためには、やはりパスワードのドアをいくつか開けなくちゃいけない。だから、楽をすることを考えずに、パスワードを探すことからはじめてみよう。ちなみに、いくらEXカードを持っていても、最後のファイナルドアを開けることはできないヨ。

ザ・スクリーマー3Fマップ

Question ●ボクは友達の家でX1の『ザナドウ』をやっています。1人で今までになんとかレベル3までやってきたのですが、このレベルでいくら経験値をためて寺院へ行っても、次のランクに上げてもらえないのです。これはナゼなんでしょう? このままではボクは夜も眠れません。

〈鳥取県米子市・長岡英典〉

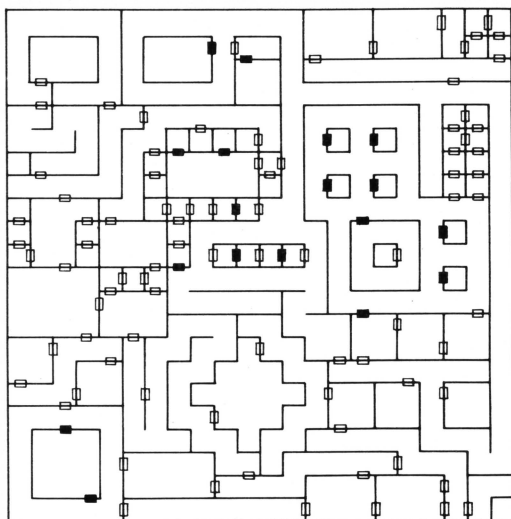
Answer ●長岡さんはこのゲームにカルマというパラメータがあることをご存知かな?

このカルマというのは、キャラクターの心の悪さを数値になおしたもので、カルマが少しでもあると、キミのキャラクターはランクアップできなくなってしまうんだ。たとえばレベル3に出てくる無抵抗な敵、ユイナルを殺したり、ゴールドを持っていないのにロードやセーブをしたりすると、カルマの値が増えてしまう。だから、なるべくセーブはひかえて、ユイナルなどと出会ってしまったときには、キャンドルを使って戦わないようにしようね。さあ、ガンバレよ!

Question ●ボクはPC−6001mkIIを持っていて、『トリトーン』をやっています。ゲームはとても順調に進んで、ドラゴンの住む洞窟までやってきたのですが、どうしてもこの地下にあるという王室へ入ることができません。早くペイ・バルーサに会いたいのですが、どうすればいいのですか?

〈長野県北佐久郡・土屋好生〉

Answer ●そこが『トリトーン』の最後の難関だ。王室へ入るためには、今までのような洞窟を通ったり、床を通りぬけたりする方法ではダメ。ここでは、ファイアーボールをうまく利用することが必要なんだ。エッ、どうやって使ったらいいのかって? ファイアーボールでドラゴンを何匹も倒しているキミ、いくらそんなことをやってもムダだヨ! ファイアーボールは敵に当てるばかりが能じゃない。ある場所の岩にしつこく何発も当ててみよう。そうすると、ホラ、王室への入り口が……。

 イラスト/中野 豪

Question ●いつも楽しく読ませてもらってます。私は16才のうら若き乙女(?)です。さて、ぜひ教えていただきたいのですが、今弟と一緒にプレイしている『ハイドライドII』で、「デュアル・ダンジョン」という言葉の意味がどうしてもわからないのです。すでに地下4階まで来てはいるのですが……。神様、どうか教えてください。

〈東京都渋谷区・菊田るり子〉

Answer ●先月のコンプティークのHow To Winでこの『ハイドライドII』を載せたけど、いぜんとしてこのゲームに関する質問はあとをたたない。女の子からの質問だから、特別に詳し〜くお答えしちゃおう。まず、「デュアル・ダンジョン」というのは、地下4階にある二重の迷宮のことをさすんだ。つまり、ある場所であることをすると、もうひとつの地下4階へ行けるってわけ。では、その方法とは何なのか？——ウ〜ン、直接に書いちゃうとおもしろくなくなっちゃうから、下に掲載した2枚の写真を見くらべてみてくれ。2つの迷宮の中で同じ作りをした場所が1カ所だけあるんだけど……。そこに大きなヒントが隠されているのサ。

地下帝国B4F(表画面)

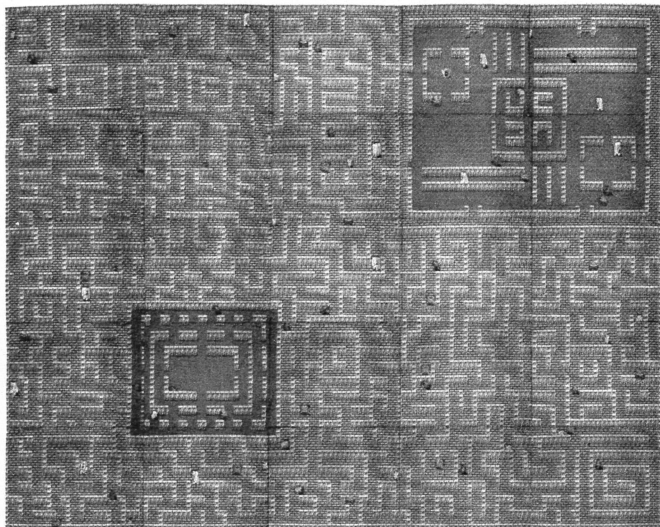
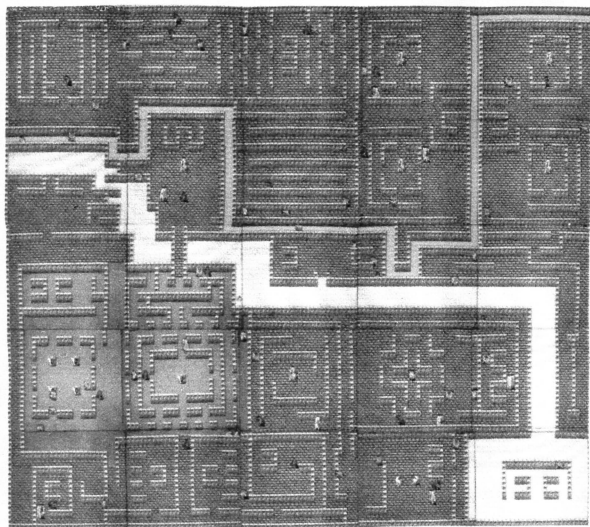
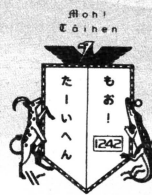
地下帝国B4F(裏画面)

Question ●どうしても『ザ・ファイヤークリスタル』が解けないのです。必死の思いでマッピングをして地下5階までおりてきたのですが、どこをどう歩きまわっても地下6階へおりることができません。オマケにわけのわからない色がでてくるし。どうしたらいいのでしょうか？

〈福島県双葉郡・中村旭〉

Answer ●フフフ……、今月のBPS大特集は読んでもらえたかな？　あのページに『ザ・ファイヤークリスタル』のかなりのヒントが載せられているんだけど、さすがに地下5階についてだけはおさえておいた。なぜならば、そこがこのゲームでの最大のポイントだからなんだ。でもまあ、このコーナーが今月からはじまった記念として特別にお答えしちゃうと、地下6階へ行くためには、壁の色をある決まった色にしなければならないんだ。どうすれば壁の正面、あるいは側面の色が変わるのかは自分で研究してみてほしい。

送り先

〒160 東京都新宿区三栄町8番地　いかりビル2　コンプティーク編集部「RPG & AVGお助けコーナー」係まで。

Hがとびだす
袋とじ

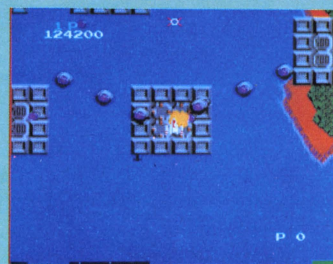
Hソフト編

キャンパスRPG『ギャルッぽクラブ』

毎日快感！ 少年Aの大興奮ナンパ日記

▲私たちの声がトップシークレットトテレフォンで聞けるよ。必ず電話してネ

ファミコン編

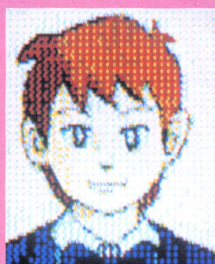
「アーガス」の無敵発見！

トップシークレット
テレフォンサービス付き

ここをハサミで切ってね▶

Hソフト編

「ギャルッぽクラブ」でナンパにチャレンジ

ギャルッぽクラブ

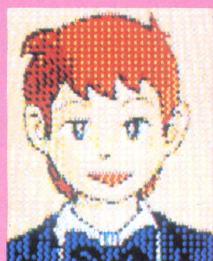
マイクロキャビン

ギャルッぽ大学入学案内 & ゲームストーリー

ギャルッぽ大学に試験はない。いつも通信簿が1・2・1・2のマラソン選手のキミも必ず入学できるから安心してくれたまえ。

手続きは簡単。まずキミの名前と年令を記入して、自分のタイプと思われる写真を提出すればよい。タイプ別の写真は資産家、権力派、スポーツマン、学者派の４枚が用意されているが、顔は後で整形もできるから、まずは一番モテそうな資産家のボンボンでスタートしよう。

キミの専攻は性学部ナンパ学科。いかにギャルをナンパするかの授業を受けて、在学４年の内に校舎のある18の街でギャルのハートを盗むんだ。ハートの数が単位になるから、ハナの下をチューリップのように長〜く伸ばして、必修単位の16のハートを早く見つけだしてくれ。

そしてご覧の通り、本物のギャル２人が登場してゲームの雰囲気をもりあげてくれるぞ。少年追いやすくナンパ成りがたし！　ナンパ学の博士号めざして、さあがんばれ！

▼さあ、スタート。ちょっと緊張しちゃうな

下宿が決まったら、さっそくナンパ開始！

今日初めてお茶の湯の本部校舎にでかけた。まずは生協で下宿を決めなくては。住まいが魅力の大きな要素。ふところぐあいと相談して良い場所を決めよう。

続いて講義を受けてみた。入門と応用は知性が増えるだけ。魅力を増すには実務の講義を受けなくては。講義の内容は“お茶の湯のブリッ子ギャルに気をつけろ”。勉強になるなァ。

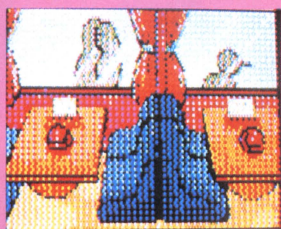
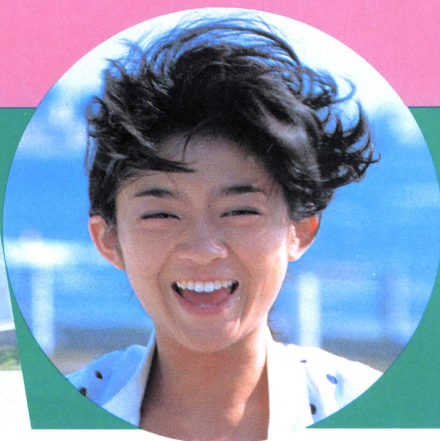
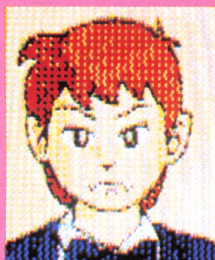
10日ぶりに下宿に帰ると親父から仕送りが。さて街でも歩いてみるか。公園で真理子に声をかけられた。はじめムシする、これがテクニック。うまく乗ってきたのでデートに誘った。ヤッタァ、と思ったがナンパされたのかな？　まあいいや喫茶店に連れこもう。どんどんおごって彼女のゾッコン度10。他に聖子、逸美、ゆかりに声をかけた。次の機会に交際を申しこみデートに誘う段取りだ。しかしゆかりにはまいったな。交際を申しこんだら彼氏に殴られた。そうだ生協に調査部があったっけ、あれを利用すればいいのか。調査部をもっと有効に利用しなきゃな。学生生活の基本はナンパにあり、な～んてネ。

▲聖子ちゃん

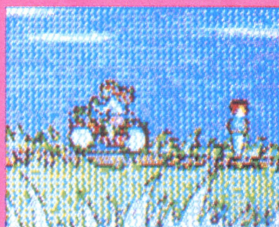
▲真理子ちゃん

▲逸美ちゃん

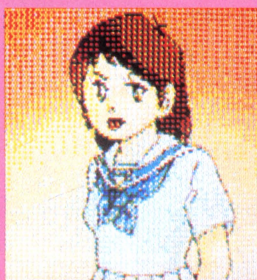
▲ゆかりちゃん

▲公園で真理子に声をかけられた

▲喫茶店に女の子を誘っちゃおう

大学生であるからにはバイトもしなきゃ

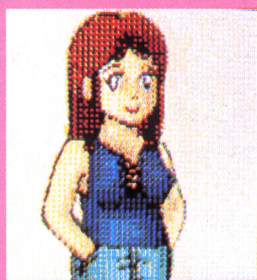
おやじからの仕送りがこない。生協でバイトでも探すか。病院のコンピュータ処理が一番金になる仕事だが、知性が足りないと脱落するとか……。案の定10日のところを３日で脱落。チェッ、おもしろくない。ムクレッつらになっちゃった。青坂でも行ってナンパするか。

道路で由美、ななこ、真理と会った。まずはあいさつで粉かけて、ムフッ後が楽しみ。遊園地で千秋にナンパされた。モテる男は辛いなァ。こいつはひとつ下宿へでも連れこんで…。お茶の湯へ連れて行こうとしたら、「青坂で生まれた女やさかい青坂の街を出ん…」だって。青坂に下宿を持っていれば良かった。そしたら今ごろおニャンコできたのにッ。しかたなくその場でプロポーズ。オッとふられてしまった。魅力、気力共に減少。オレの哀しさを分かってかマイクロキャビンさんバグが出たぞ〜ッ。ますます気持ちが落ちこんでこりゃ下宿でふて寝でもするしかない。

思った以上に心の傷は深かった。へ〜ィ常心に戻るまで３日もかかってしまった。腹も減った。グリルでも行こうか。何を食べても体力の増加は同じなんだっけ。

▲道を歩けば女に出会う

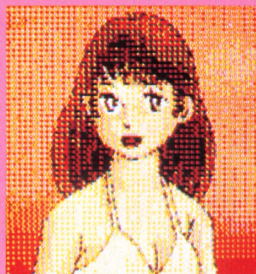
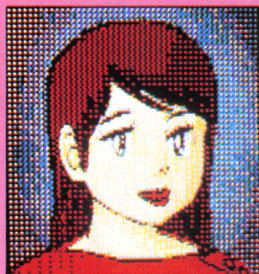
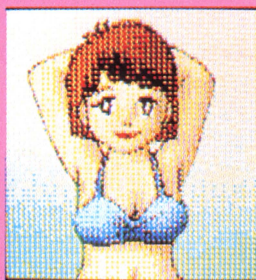
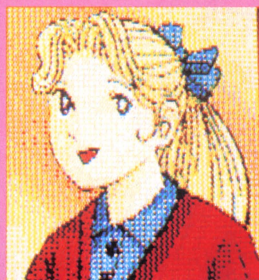
▲遊園地で楽しく遊んじゃおう

▲由美ちゃん

▲ななこちゃん

▲真理ちゃん

▲千秋ちゃん

ディスコでナンパ、浜辺でニャンニャン

魅力を増やそうと大学へ行ったが、7月から夏休み。ひとつ雨の麻布のディスコでも行くか。ディスコで慶子と知り合いデートの約束をとりつけた。ヤッタ〜、思わず顔がほころんだ。デートをするには大学事務局のデート斡旋科へ行かないと。しかし便利だなあ。大学へ行く途中、秀美、千雪、めぐみに会った。オレってモテるなあ。

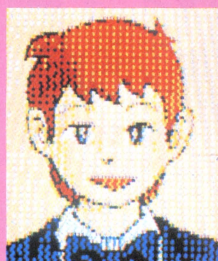
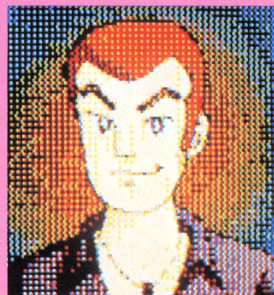
事務局の斡旋で慶子とめでたくデートができた。ビキニの似合うピチピチのサーファーギャルだ。いろんな物をおごり、プレゼントして彼女のゾッコン度は100を越えた。フィニッシュは月の浜辺でトロピカルおニャンコ。海岸で彼女にプロポーズしたら、なんと彼氏がしゃしゃり出てきた。すえゼン食わぬは男の恥、こいつはガツンとやらにゃなるまい。ヤッタ彼氏は逃げてった。改めてプロポーズしてトロピカルおニャンコだ。アヘアヘッ。でも彼女はハートを持っていなかった。これは単位にならないムダマンだった。でもマン足。

▲慶子ちゃん

▲秀美ちゃん

▲千雪ちゃん

▲めぐみちゃん

▲海岸で水着姿の女のコと……

▲雨の麻布のディスコで、たまにはパーッと気ばらしでもしよう

●山口美和ちゃんプロフィール
本名・渡辺美和。神奈川県出身の21歳。スリーサイズは86、58、88。趣味はスキューバダイビング、茶道、スキー。ビデオ『セクシー4』(アテナ映像)で、美和ちゃんのセクシーポーズを見られるぞ。ラジオ日本の『こちらベッピンステーション』でDJ、6月末からはテレビにも出演しま〜す。ファンレター待っています。

▶たまにこんな変なヤツが出てくる。気力と体力をむしりとられるゾ

▼がんばってナンパをし続けてきたのに、気力が続かなくなしまった。あ〜っ、とうとう退学命令が出た

そして、キミに残されたものは——

お金が1万円を割った。競馬でも行くか。金がないとカンがさえる。全戦全勝だ。

こいつはついてると思ったら誰だあの男。あっ、スリにやられた。気力が減ってしまった。ついてない時はとことん悪い。競馬場の外でヤッちゃんにからまれた。逃げようとしたら殴られ、話合おうとしてもどつきまわされ、あげくのはてはお金を全額カツアゲされた。気力も体力もなくなって、オレもうだめ、ああしんど。

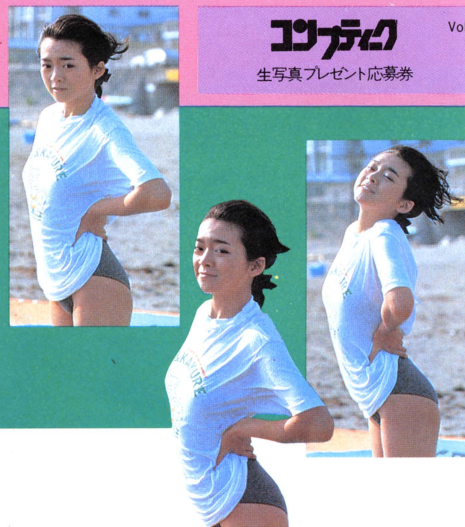
気力と体力を増すにはスポーツクラブで発散するか、病院で診察を受けるしかない。診察の結果はかなり重症のようだ。26日間の入院。なんとかお金も体力も回復したが、なんと気力が続かず退学命令。ガ〜ン。

美和とともみの生写真プレゼント！

今月号の福袋に掲載した美和ちゃんとともみちゃんの生写真を、抽選で100名にプレゼントしちゃいます。欲しいッ、という人はハガキに下の応募券を貼り①希望する女の子の名前②住所③氏名④年齢⑤職業(学校名)を明記して、編集部の生写真プレゼント係へ。7月7日消印有効。

コンプティーク　Vol
生写真プレゼント応募券

●秋元ともみちゃんプロフィール
本名・秋元知美。千葉県出身のピチピチ18歳。趣味はローラースケートとディスコ。スリーサイズは上から、83、58、85。血液型はO型。写真集『想うままに』(英知出版)は、キュート&セクシーなともみちゃんの魅力が満載。ビデオ『卒業します』(宇宙企画)も好評発売中。これからの活躍が楽しみだね。編集部へファンレター送ってネ。

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に入選できない場合があります。

ファミコン編「アーガス」の無敵！

こわいものなし！ 完全無敵のウォル・アーグ!!

ゲームセンターでの人気をそのままひきつぎ、ファミコン版でも大人気の『アーガス』。タテヨコ同時スクロールの画面や、各面が終わったときのランディングゲームなど、新しい要素のたくさん加わったシューティングゲームだネ。

しかし、あるものはある。早くも無敵ワザが4つも発見されてしまったのだ。さっそく紹介しちゃおう。

①ホリ電機のジョイスティック7を使用。セレクターをⅡプレイにして、ジョイスティックのセレクトを押しながらスタートさせる。

②ハイパーショットを使って、ショットⅠのランを押したまま、コントローラーのスタートを押す。

③ジョイボールを使って、連射スイッチを中間にセットし、左ななめ上とＡＢボタンを同時に押しながらスタート。

④ジョイスティックを２本つないで、2p側のセレクトを押しながらスタート。どうだ、まいったか！

発見!!

グラディウスにコンティニューモードがあった

グラディウスになんとコンティニューモードがあったぞ！ やり方は簡単。GAME OVERの表示が出ている間に、コントローラＩの✚ボタンの下、上、Ⓑ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐの順にボタンを押せばいいんだ。これでコンティニューが完成。上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐの最強コマンドを組み合わせれば、周どころか、２周３周も夢じゃない。IYUKOTONAINE！

トップシークレットテレフォン

03-359-9000

美和とともみのセクシーボイスが聞ける！

毎度おなじみのトップシークレットテレフォン。ぬわ〜んと、今月は特別大サービスで、Ｈページに花をそえてくれた美和ちゃんとともみちゃんのなまの声（セクシーだぞっ）を流しちゃうのだ。名づけて『美和とともみのトップシークレットテレフォン』。ただし、これは第１回目（６月８日から６月17日まで）のみ。第２回目と第３回目はいつものように秘密情報をビシビシ教えちゃうよ。

賢明なキミはもう知っていると思うけど、電話がかかりやすいのは、午前中とか夜遅く。みんながあまりかけない時間の方がかかりやすいってわけ。そして、しつこいようだけど、まちがい電話は絶対しないこと。上の番号を見ながら慎重にダイヤル（またはプッシュ）しよう。

また、５月号から始めた質問電話03-359-9900も大人気。こちらは４時から６時までなので、かける時間帯に気をつけてネ。こちらもまちがい電話は絶対厳禁だよ！

回	期間
第１回	6／8 ➡ 6／17
第２回	6／18 ➡ 6／27
第３回	6／28 ➡ 7／6
お休み	7／7

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁！

ゲーム・グルメの情報ビタミン
コンプティーク
情報局
ファミコン探偵団
アーケード・エクスプレス
そふとくりーむ新聞
SEGAニュース
コンプティークネットワーク
夏まつりゲスト ロバート・パーマー氏
なんだローリーくんもきてたの？
パイナップルとナイフどっちがマッチョでしょー？
GAME
ペロ
ヘヘヘ
やった
ウヒョー！
はあ
パパ
ウム
おれはする
エエ
楽しもうぜ
©1986 Charlie
ホホホ
つかまんないよーだ
金魚すくい
イラスト　原美恵子

ファミコンネットワーク
アイデア募集

当選者発表

ファミコンネットワークで楽しく遊ぼう

本誌4月号でお知らせした「ファミコンネットワークのアイデア募集」にたくさんのご応募ありがとうございました。どの作品も力作ばかりで、コンプティーク読者の質の高さに、審査委員一同ただ感心するのみ。厳正な審査の結果、次の3名のアイデアが当選と決まりました。将来がとっても楽しみなファミコンネットワーク、これが実現すると僕たちのファミコンワールドはぐーんと充実するぞ！

石川県
桜井慎次（14歳）

コンプティークが情報提供者になった場合ですが、まずコンプティークの方で、一般に言う原作者のような事をやってもらうのです。くわしく言うと、物語の設定（その冒頭）をコンプティーク側で用意して、それをみんなに提示するのです。それを基本として、良いシナリオができたらコンプティーク側に送り、中からすぐれているものを本編として採用するのです（できれば懸賞にした方がよいと思います)。ゆくゆく本編が完結した時には、一冊の本として出したり、ネットワークを使ってのアドベンチャーゲームにしたりすると良いと思います。

もうひとつアイデアがあります。これもさっきのと同じように、まずコンプティーク側がコンストラクションセットを用意するのです。グラフィック、キャラクター、ミュージック、マップ等々のエディタをコンプティークに用意してもらい、僕たちがそれを使い１本のゲームとして作りあげるのです。優れた部分を集めて、コンプティークの方で完成させて仕上げるのも良いと思います。

このようなコンストラクションセットを作るのは大変だろうと思います。しかし、作ってしまえば、僕たちが利用するときに手間がかかっても、メニュー方式でやっていけば何とかなるだろうと思います。

それから、もうひとつ。これは実現不可能だと思いますが、発表前のニューゲームをネットワークを使って紹介するのです。ソフトハウスが情報提供者となり、ゲームのサンプル版をテストプレイしてもらい、アンケートをとって市販品にその意見をいかしていってもらうのです。市販品が完成した時には、それを意見提供者にプレゼントしていくと良いと思います。

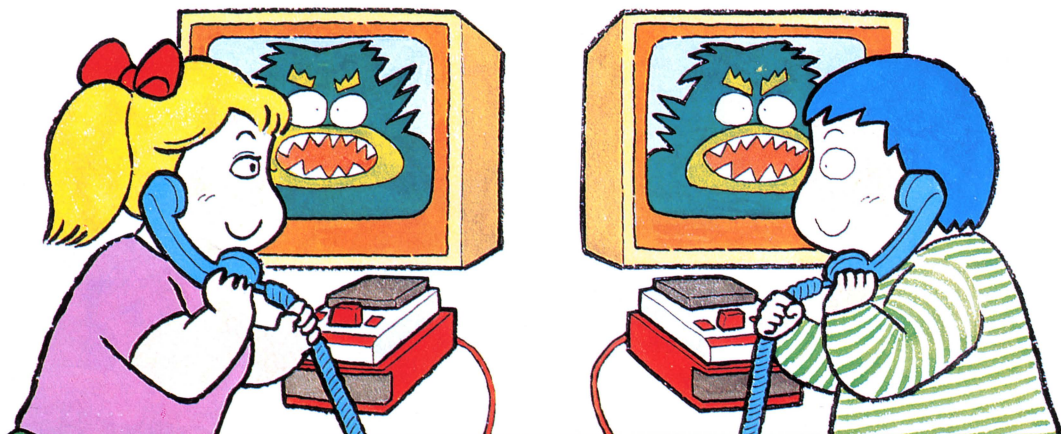
このような方法でソフトをつめていけば、ソフトとしての完成度は高くなるし、なによりも生の声が聞けるので、制作する方もやる気がでるはず（それに売れることまちがいなし)。

これまで述べてきたのが、僕がファミコンネットワークに希望するものです。考えれば考えるほど実行不可能に思えるのですが、これらは人脈が豊富なファミコンネットワークだからこそ期待できることでもあるのです。

ファミコンネットワークが実現すれば、遊びの世界はまた新しい展開をしてゆくと思います。ファミコンネットワークの早期実現を望みます。

●審査員から一言●

★リアルタイムゲームやアドベンチャーゲームのコンストラクション・キットをこちら側が提供して、ネットワーク・ユーザーがみんなでゲームを作る、というキミのアイデア、キミが考えている以上に実現性は高いと思うよ。いいアイデアだ。

イラスト／町支哲義

ネットワークで楽しく遊び、楽しく学ぶ

広島県
高田伸樹（15歳）

コンプティークが情報提供者になったら次のような情報を流してほしい。
○みんな（全国のファミコンユーザー）が学校へ行っている間など、ファミコンで遊ばない時間帯に、コンプティーク編集部が登録された人の家に新しいゲーム情報を送る。みんなは家に帰ってから、いなかった間に送られてきた情報を見るようにする。内容は、隠れキャラ、バグ、ウルテクなどの必勝法が良いだろう。
○全国ゲーム人気投票。歌番組形式で、たとえば「今月の第１位はスーパーマリオブラザーズです」などと言ってゲームのデモが流れる。
○ゲームソフト送ってほしいのコーナー。今までのゆずってほしい、交換してほしいはもう古い！　ネットワークならではの、ソフトを電送するものだ。
○一ヵ月を通して、あるゲームでハイスコアを出した人の名前を出す。ハイスコアの確認が写真でなく、ネットワークを利用して実際の画面でできると良い。
○自作ゲーム大会。ファミリーベーシックを持っている人がゲームを作り、編集部に応募する。編集部はよかったものを選び、みんなに紹介し、そのゲームデータも送れるようにする。
○その他に、新ゲーム紹介と新(うわさの)ゲームを編集部がやってみての感想、コンプティークならではのゲーム宣伝、コンプティーク本誌の簡単な内容紹介など。
そして、全国のファミコン仲間とネットワークを通じてこんな遊びをしてみたい。
○全国のファミコンユーザーの中から、数人一組のチームを組み、編集部やゲーム会社が制作した特別ロールプレイングゲーム(ネットワーク用)を解いていく。顔も知らず、何も知らない人と一緒にゲームをやっていくうちに友だちの輪が広がっていくはずだ。
○ネットワークを通しての文通(電通)。文通希望のメッセージを全国に送り、相手をみつけ、文通する。
○自宅で全国ゲーム大会。ネットワークを利用して、自宅にいながらゲーム大会ができる。
ゲームばかりに利用するのでは、ネットワークの利用価値が下がるので勉強の方にも利用する。
○全国ファミコン模試。学年ごとに日を変えて実施する。自分はどの程度のレベルでどのくらいの学校に入学可能か、順位などを出す。
○クイズ大会。○×式、選択式などの色々なクイズを時間制限をつけてやる。解答者だけでなく、どの解答者が勝つか、などの応援者もつくる。
○一人でいくら考えてもわからない宿題などをみんなでかたづける。なやんでいる問題を電送し、わかった人に説明をしてもらう。みんなの手と手をつなぐネットワークだから、顔は見えなくてもみんなが友達になれる。ネットワークで友達の輪を広げよう。

●審査員から一言●

★いろんなひとがバラバラに出してきた意見を、キミが整理してくれた、というかんじ。とくにキバツというわけじゃないけど、どれも実現すれば楽しそう。ファミコン仲間でチームを作ってゲームをするというアイデア、いただき！

ネットワークでオリエンテーリング

千葉県
石井康弘（19歳）

雑誌につきもののクイズをネットワークシステムを使って解き、その答を元にしてオリエンテーリングをやろう。特長としては、①ネットワークを使って情報交換しながらクイズを進めていくので、見知らぬ人と交流することができる。②答が正解かどうかすぐわかる。③オリエンテーリングをとり入れ、家にこもりがちなファミコン少年を外出させる、などが考えられる。
まず、第１段階。コンプティーク誌上にクイズを発表する。答はクイズ用に作ったプログラムにつながる電話番号やパスワードにする。
第２段階。クイズ用プログラムと対話しながら、答の情報を集める。オリエンテーリングの方式をとり入れ、答を地名や方位などにする。答に行きづまった場合、ネットワークで助けを求める。それによりネットワークの輪が広がる。
第３段階。情報をまとめたらオリエンテーリングの開始。この場合、オリエンテーリングでさがす答は５つか６つ作っておき、その答は第２段階のプログラムの中のパスワードにしておく。つまりパスワードがわからないと先に進めないのだ。
第２段階。答がわかれば、ネットワークを通じて正解かどうかすぐにわかる。従来のハガキ等の方式とは比べようもない進歩だ。
オリエンテーリングをとり入れない、普通のクイズでもよいが（この場合の答は、マンガの名前などの本で調べられるものになるはず)、最近はファミコン少年少女が家にこもってしまう傾向があるため、オリエンテーリングをとり入れて外で遊ぶようにすると良いだろう。
また、ネットワークシステムで相手を呼びだし、「私はここまでクイズがとけました。あとの○○がわかりません。情報待っています」「○○地区の方、こまかい町のようすを教えてください」などのように、見知らぬ人と幅広い交流ができると思う。しかし、ファクシミリなどの他の通信システムをあまり知らぬ私には、これ以上につめた意見はだせない。
ファミリーコンピュータを使ったネットワークには、この他にもいろいろな利用法が考えられる。ともかく、今後のファミリーコンピュータの進歩に期待し、ダッコちゃんブームのように、すぐあきられることのないようがんばってほしい。

●審査員から一言●

★とても刺激的なアイデアだね。みんなが参加できるという、ネットワークの特色をいかしているし、体と頭を総動員しなければならないところがとてもよい。ネットワークが現実化したら、いっしょにアイデアをにつめたいね。

ひき続きアイデア募集

ファミコンネットワークを利用するのはキミたち自身。だから、その楽しい利用法をこれからもみんなで考えていこう。
コンプティークでは、今回に限らずひき続きネットワークのアイデアを募集していくので、良いアイデアがあったらドシドシ編集部のネットワーク・アイデア係に送ってください。今回は惜しくも選にもれた愛知県の杉山忠則クン、茨城県の鈴木英理クン。もう一歩だ、楽しいアイデアを待ってるゾ！

ファミコン探偵団

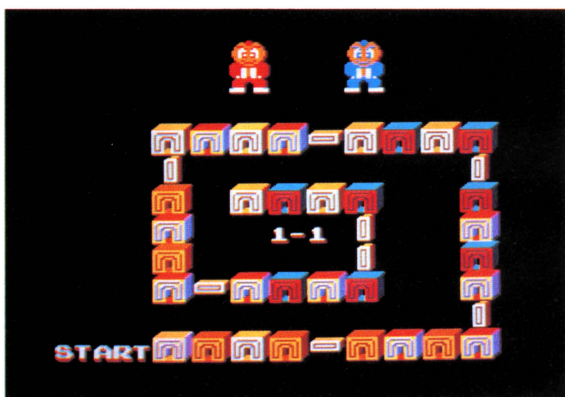
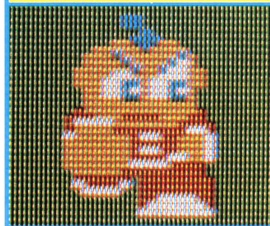
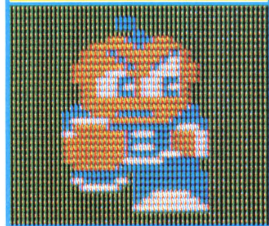
今月も全国各地に派遣されたファミコン探偵団がんばってくれたぞ。どこよりも早く、どこよりも詳しく、キミたちがのどから手が出るほど欲しいファミコン最新情報をそっと教えちゃうゾ！

スーパーチャイニーズ

〔ナムコ
6月19日発売
￥3,900〕

8つの魔館を突破!!ミンミン姫を救え!!

ナムコット期待のNo.15はコミカル・カンフー・アクションゲーム“スーパーチャイニーズ”だ。このゲームは、アーケード版で人気のカンフー・アクションゲームをファミコン用にグレードアップしたものなんだ。もちろん、グレードアップにあたっては、隠れキャラやたくさんの秘密が加えられて、新しいゲームに生まれかわっている。楽しさも、よりアップしたわけだね。

ゲームは、4つずつの部屋を持つ、8つの魔館のいちばん奥にとらわれているミンミン姫というお姫さまを救い出しにいくというもの。僕らのヒーローは“リー（1P）”と“ジャッキー（2P）”。“ブルース”と“チェン”なんてまちがえておぼえないようにね。2人のヒーローがいるということは、もちろん2人同時プレイOK!! ということで、このゲームの場合はお互いに力を合わせてガンバロウゼ!! という感じなのだ。それぞれの部屋は、一定数の敵をやっつけると扉が開くので、どちらかが扉に入れば2人とも次に進めるぞ。

入門編楽勝!!
池落死亡注意

▲1－1は敵も弱いので、ワザを練習しよう。池に落ちると死ぬぞ!!

1-2 恐怖的暗部屋
勇気！頑張！

▲1－2は暗い部屋のシーンだが、恐れることはない

1-3 敵軍団強力！
槍使奴危険!!

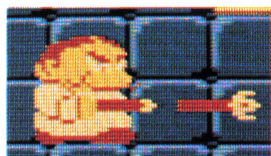
▲敵もすこしは強力になってくる。ヤリ使いのデブゴンに注意しよう

魔館壱最後!!
大怪物出現!!

▲いよいよ魔館1の最後だ。巨大怪物ユニゴンは、上半身が弱点だ！

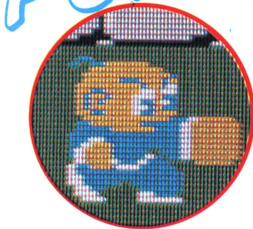
パンチ&キックでやっつけろ

リーとジャッキーが標準的に使えるワザは、パンチとキックの２種類。この２つのワザを使いながら、敵と戦っていかなければならない。もちろん敵は湯水のように出てくるし、キャラクターの種類も豊富（魔館１だけで７種類も出てくる）。だから、それぞれの敵に合わせて、ワザを選んで戦うことが大切になってくるわけだ。

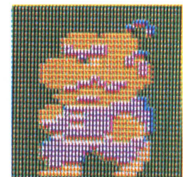
▶1−4に登場するユニゴン

▲ヤリ使いのデブゴン。上下や後ろからせめていけば、やっつけられる

◀イソギンチャック。キックでしかやっつけられないぞ!

▶見事な回転キックを連続写真で見てくれ。こいつは強力だぜ!!

▲ファイアードクロ。回転して風を起こせ!!

▲ジャッキーのパンチ!! 強力な敵には使えないこともある

▲カンフーコマンド。こいつはパンチ専門

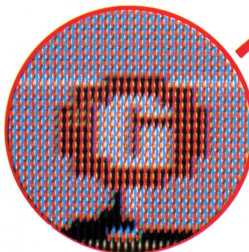
▶ハカイダン。くっついてくるので注意!!

▲これもカンフーコマンド。キック専門だ

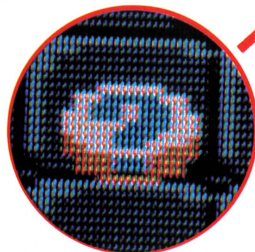
隠れアイテムもいっぱいだ!!

ただ敵をやっつけて先に進むだけのゲームなんてオモシロくない!! このゲームにも、モチロン僕らをワクワクさせてくれる隠れアイテムがいっぱいあるんだ。画面のブロックのところにパンチをあてると、いろいろなアイテムが出てくるんだ。あっちこっちにパンチを当てて、どんどん見つけていこうぜ!!

▼これを取れば１人ふえる。２人プレイのときは、１人ずつふえる

▲こんなカギが出てきたらラッキー。右上のような階段が出るぞ

▼この階段の下には、とてもステキな秘密がありそう……。わーぷ

▲ガンボールというアイテム。これを取ると、右上のように……

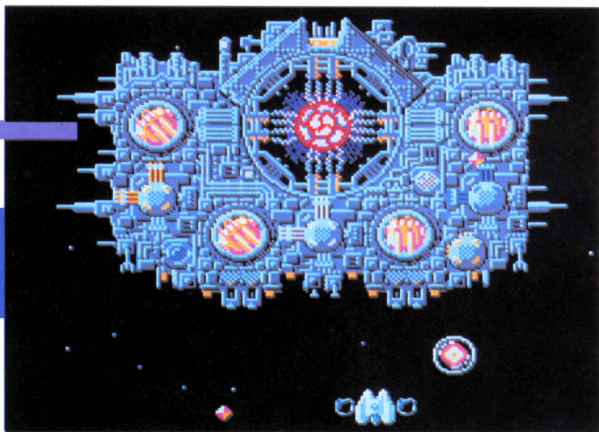
▼パンチを打つと、ガンボールが飛び出すんだ。一定時間だけね

▲？ということは、つまりなにが出るのか、お楽しみ……

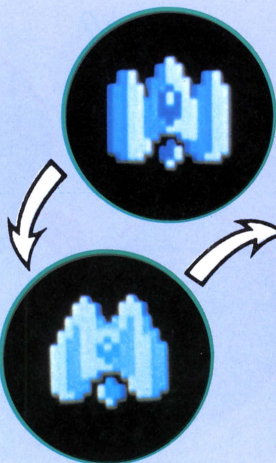
▼やったぜ大当り!! この＄袋を集めるといいことがあるんだよ

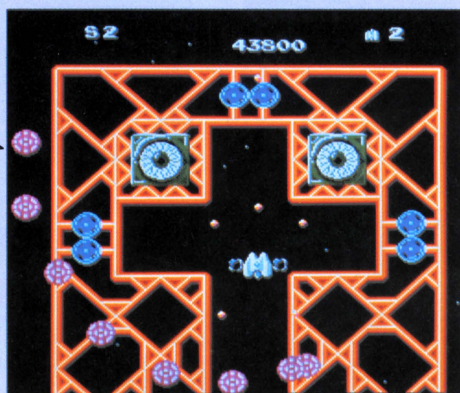
▲×ということはハズレ。残念だったね

スターソルジャー

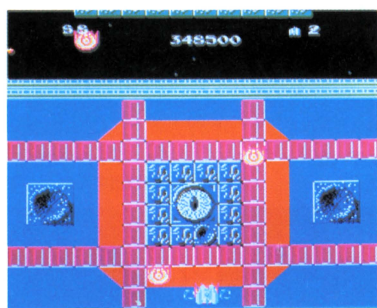
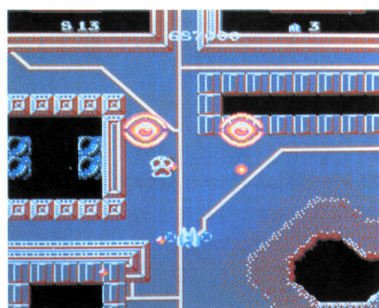
キミへの指令は、「浮遊大陸二単身侵入シ、ソレヲ支配シテイル惑星頭脳（スターブレイン）ヲ破壊セヨ」。

〔ハドソン　6月13日発売　¥4,900〕

コブシをニギる、連射節（ブシ）!!

ハドソンの最新ソフト『スターソルジャー』は、泣く子も黙るハイスピード連射ゲームだ。次々に出てくる敵キャラをかたっぱしから始末していくカ・イ・カ・ン。これはヤメられまへんナ〜。というわけで、マイキャラ「シーザー」は地上のＰマークを撃つと出るエネルギーパックを取っていけば、初めの二連射からスピードアップ、三連射、そしてバリアつき五連射！　と三段階パワーアップ。しかしこの状態でもあまり敵弾を受けすぎると三連射に戻るぞ。なお、フル装備でパックを取ると、画面中の全敵が一瞬で消滅する。

◀シーザーの最初の姿。タダの二連射だが……

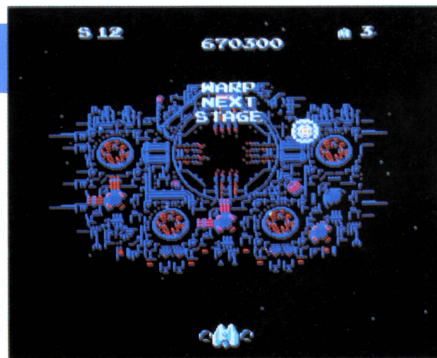
▲変形シーザー！　なんと三連射に!!

▲ヤッタネ！　これが五連射＋バリアの最強シーザーの雄姿

ホラー(!?)敵キャラ

ゲームを盛りあげるのは敵キャラ、とばかりに、かなりの力の入れよう。世のホラーブームにノッてか、地上・空中キャラともオゾましいツクリなのだ。全部を紹介できないのが残念だけど、なかにはやっつけ方によってガッポと点の入るボーナステクが隠されているヤツもあるゾ。大陸の下の安全地帯をうまく利用して、慎重に倒せ！

▲オオッ、こんなところに一ッ目が！　不気味だ

▲ジェリコを倒すと、画面中の他の敵も誘爆する

必見!!　オノノキもんの巨大キャラ！

シーザーの戦いは16のエリアに分かれていて、それぞれの最後に登場するスターブレインを破壊すれば、次のエリアへとワープする。でも、ある時間内に破壊できなければ、スターブレインは逃げてしまい、シーザーはそのエリアの途中へと戻されてしまうから要注意だ。燃える連射で切りぬけろ!!

▲コアを目がけて、32発タマを撃ちこめ！

▲ビッグスターブレインは4、8、12、16面に出現する

東海道五十三次

〔サン電子　7月3日発売予定〕

花火職人カン太郎の東海道珍道中！

「いっき」のサン電子から、またまた、ひょーきんな時代物ゲームが出るぞ。

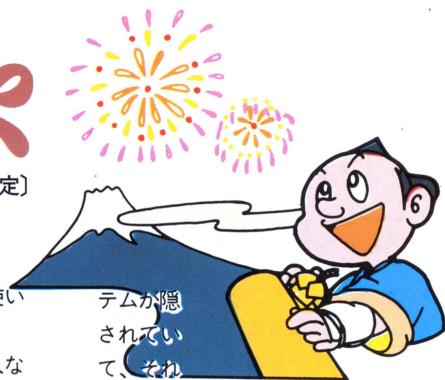
花のお江戸の花火職人、カン太郎の東海道珍道中なのだ。

京都で修業して、花火の新製造法を身につけたカン太郎は、江戸のみんなにこの花火を見せようと、隈田川めざして一目散。これを聞きつけたのが、鉄砲密造業者“井ノ国屋剛左衛門”。花火の新製造法を鉄砲造りに悪用しようと考えた。さ〜てお立ち会い！　そんなこととは、つゆとも知らず、江戸をめざしてひた走る、カン太郎の運命やいかに……？　花火製造法の巻物を、横取りしようと現われる敵は、ごろつき、浪人、盗賊に、剛左衛門に仕事人、それに坊主や鷹使い、幽霊にとめ女も加わっててんやわんやの大騒動！

カン太郎の武器は、言わずと知れた(？)かんしゃく玉だ。

かんしゃく玉は、投げるか仕掛けるかの２通りの使い方がある。

たとえば浪人などには、かんしゃく玉を仕掛けないと倒せない。

というのも投げても刀で斬られてしまうからだ。このように敵によって違う戦い方をしなければいけないのがこのゲームの特徴だ。相手によってはかんしゃく玉がまったく効かない場合もあるから注意。でも、道中で何かのアイテムを取っていれば大丈夫。

刀、手形、お札、小判なんかのアイテムが隠されていて、それぞれ特定の敵に対して有効なんだ。

どんなアイテムが、どの敵に有効かは自分で考えなくっちゃ！

道中は20エリアに分かれていて、関所や渡しなどもある。ここも何かのアイテムを見つけていないと通過できないぞ。他にも隠れキャラや、近道（ワープ）できる“裏街道”もあるぞ。

各エリアが始まる時に、「お気をつけて、おいきやす……」な〜んて、方言でメッセージが現われたり、メチャ楽しいゲームが期待できそうだぞ。

▲“ごろつき”なんて、かんしゃく玉で一発さ

▲出た！　必殺“仕事人”。敵ながらカッコイイ

▲のんきにお祭りなんかやってる場合じゃない

スクープ 『魔界村』にコンティニュー・コード発見!!

魔界村の悪魔どもにてこずり，まだ姫を救えぬ戦士達にコンティニュー・コードを授けよう。操作方法はタイトル表示中，右ボタンを押しながらＢボタンを３回押しスタートするのだ。しかしこのコンティニューは死んだ所からのスタートではない。1〜4 ステージでは前半で死ぬと最初から、後半なら途中のある場面から始まる。各ステージのその場面は下の写真のとおりだ。しかも魔城の中である5、6ステージ内では，途中死ぬとそのステージの最初からというキビシサだ。だが，死ぬ前に変えてあった装備はそのまま持っていられるぞ。それでは，姫を無事救出するために，再び戦いの地へ！

▲1面　左の池が見えなくなった場面

▲2面　左のレンガが消えた場面で

▲3面　画面を青洞窟にした場面から

▲4面　右の橋が見えればＯＫだ

スーパーピットフォール

“失われた洞窟”の秘宝を求めて大冒険!

▲コンドルやカエルを避けながらGO!

おなじみ『ピットフォール』がさらに過激にパワーアップして新登場!

全世界で400万本以上の大ヒットをとばしたゲームをもとに作られたんだからおもしろくないわけがない。ストーリーは、世界でも指折りの探険家“ピットフォール・ハリー”がペルーの失われた洞窟を舞台に大活躍するという、スリリングな冒険ものだ。1世紀以上も昔に盗まれ、この洞窟に隠された、“ラージのダイヤモンド”を求めてやってきたハリーとその姪(めい)“ロンダ”オク病な飼い猫“クィック・クロー”であったが、不幸なことにロンダと猫が洞窟内で行方不明になってしまった。

▲暗〜い洞窟に生息するコウモリ群だ

▲さまざまな罠がハリーを苦しめるぞ!

複雑怪奇に入り組んだ広大な地下世界を歩きまわって、彼女たちとダイヤを見つけ出さなくては……。

でも洞窟内は危険がいっぱい! コンドルやカエル、ヘビ、ピラニアなどの恐ろしい生物や、侵入者を撃退するために仕掛けられた様々な罠(ワナ)。

それに“魔法の水晶玉”でしか開けられない巨大な石の扉などがハリーの行く手をはばむのだ。さてキミはこの洞窟から無事に戻れるかな? (ポニー/7月中旬発売予定)

スクーン

海洋アクションゲームの決定版!

さて、アイレムからは人命救助の海洋ゲームが登場だぞ。

水の惑星“オトト星”は、天体の異変により、かんばつの危機に直面していた。オトト星人は水なしでは生きていけない。そこで目をつけられたのが地球だった。彼らは、地球を第2の故郷にしようと海底に基地を建設、両極の氷をとかして海を高水位にしてしまった。

▲海底探険艇“スクーン”の発進だ!

次々に海底へと沈む都市。オトト星人の食料として海底牧場に捕えられてしまった地球人たち……。

地球は一体どうなってしまうのか?

人類最後の希望は“スクーン”と呼ばれる海底探険艇だけだ。ミサイルや魚雷で敵基地を破壊せよ。敵のバイオ工場で造り出されるバイオ魚貝類やサメの攻撃をかわして人間牧場の人々を救出し、海上のヘリコプターまで運んであげよう。

ニューヨーク、ハワイ、中国など、9カ国の海底に沈んだ都市をまわり、全世界の人々を助けだそう!

敵のバイオ魚貝類は30種類もいて、それぞれいろんな動きでキミを悩ますぞ。

隠れキャラや隠れテクニックも、いっぱいつめこまれていて、BGMも抜群! という話だ。早くプレイしてみたいね。(アイレム/7月1日発売予定)

▲迫りくるバイオ魚貝類をけちらして進もう

U W A S A B A N A S H I

うわさばなし

スーパーマリオ2が出たぞ———!

任天堂の『スーパーマリオブラザーズ2』が急きょディスクで発売になった。これは直前までうわさにものぼらなかったほどで、編集部でもビックリ! いやー、マイッたなー、任天堂サン!!

てなとこで、今月の本題。先月のうわさで取りあげたビクター音産から、発売時期未定だけど『バナナ』と『スクランブル21』というゲームが発売決定。デービーの新作は横スクロール型アクションRPG『レイラ』だ。新参入のパック・イン・ビデオからは人気映画を下じきにした『ランボー』が出る。MSXでも発売されているが、それと同じゲームかどうかは不明。研究の価値アリ。徳間から発売は『ゴーストバスターズ』と『ラビリンス』。

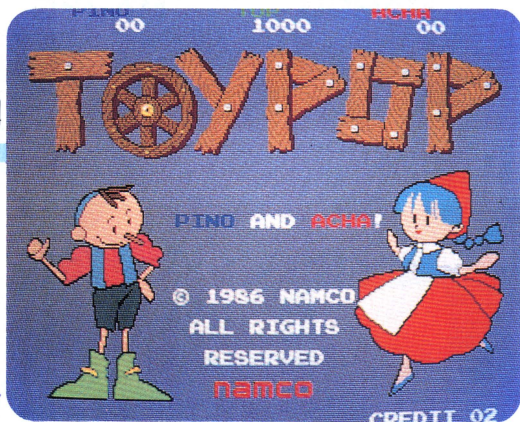
そして、まだまだうわさの惑を出ない情報としては、コナミからついにディスク版ゲームが出るとか……、パソコン・ゲームの有名メーカーがその代表作をひっさげてファミコン界に乱入してくるとか……。いろいろと楽しい、期待大のうわさが目白押し。お楽しみに!!

アーケードエクスプレス

ヤッホー！　１カ月のごぶさたっ!! のAOＩです。今月のアーケードエクスプレスはメルヘンチックなファンタジーゲーム『トイポップ』の大特集。しっかり研究してチョーダイ。

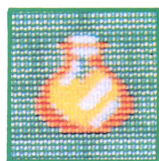
トイポップ〔ナムコ〕

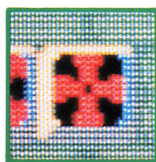
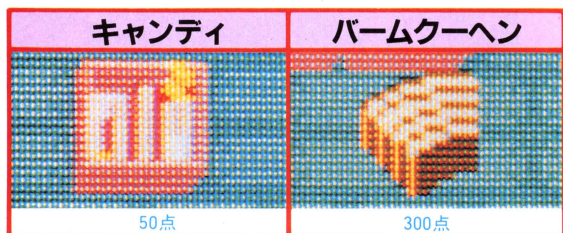
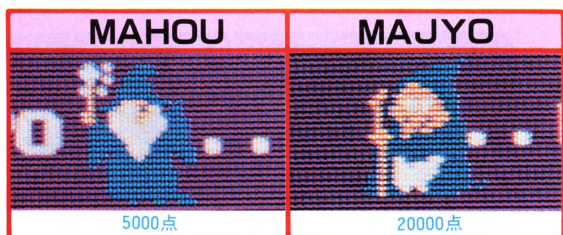
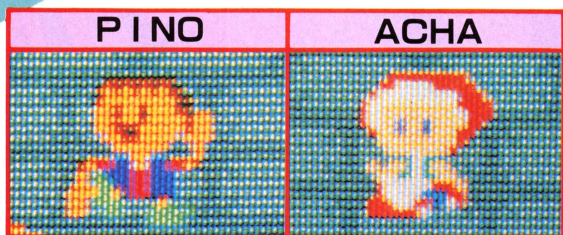
悪い魔女が魔法をかけて、おもちゃたちをあやつり始めた。さあたいへん！
ピノとアチャは魔女をやっつけて、おもちゃの世界に平和を取り戻せるかな？

冒険の始まりだ！

みんなが寝静まった深夜はボクたちおもちゃの時間さ。キミたちには知られないよう、夜ごと楽しいおもちゃの祭がくりひろげられているんだ。
ところがそんなある夜のこと、悪い魔法使いの“マジョ”と“マホウ”が現れておもちゃたちに魔法をかけてしまったのだ。ボクたち“ピノ”と“アチャ”が気づいたときには仲間のおもちゃはみんなマジョたちの思いのままにあやつられていたんだ。仲間を救うためにはマジョたちの待ちかまえる城に乗りこんで、小ビンに閉じこめられたおもちゃのハートを解き放たなくちゃならない。しかし、城内は魔法で作られたおもちゃのコピーたちでいっぱい。ピノとアチャに襲いかかってくる。いくらコピーといっても、仲間のおもちゃをやっつけるのはつらいけど、マジョたちを倒すためにはしかたがない。ボクたちに与えられた時間は夜明けまでしかないんだから。さあ行こう！ぼくたちの世界のために!!

ハートを取って扉を開けるんだ！

▲小ビン

小ビンに隠された４つのハートを逃がして次のステージに進もう。ピノとアチャのコンビ・プレイがハイスコアのカギだ。敵の攻撃をうまくかわしたり、応戦しながらハートを探すのだが、アイテムが隠された箱の中にはトラップ（ワナ）がしかけられていたりと、なかなかにムズかしい。また、４つのハートを逃がしたら出口へ急げ。でないと迫り来るブロックに押しツブされるぞ。

イラスト／中野豪

おもちゃ箱には仕掛けもいっぱい

▲敵出現口

ゲームがスタートしたとき、画面上にはいろんなものがあるけど、その説明だ。

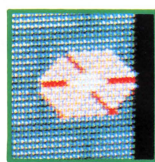
●ボックス(箱) 1発撃つとフタが開き2発撃つと壊れる。中には色々なアイテムが隠されているが、トラップ(ワナ)がしかけられているものもあるので注意すること。

●ブロック 撃っても壊れない。敵の出てくるものや、撃つと空ボックスになるニセブロックもある。タイムリミットもしくは扉が開くと、左右両端から画面を覆うように迫りくる。

▲ワープゾーン

●ワープゾーン 画面の反対側にワープ。

●小ビン 1発で中身が見え、2発で壊れる。ハートの入っているのは4つ。

●扉 ハートを4つ集めると完全に開く。

ボーナスキャラクター

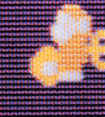
マホウは7、15…の7面ごとに出現。つむじ風か星弾でないとやっつけられない強い敵。マジョは最後の面まで、じーっとピノたちを陰から見ている、イヤーなおばあさんなのだ。

ボーナスターゲットはキャンディ(50点)、ケーキ(100点)、ドーナツ(200点)、バームクーヘン(300点)だ。

敵によって武器を使いわけよう!!

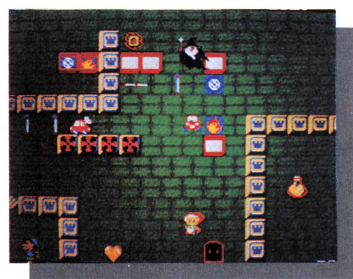
ピノとアチャをねらって来るおもちゃたちは、それぞれ決まった武器でないとやっつけられない。武器との関係は下のとうり。このうち電気は、ロボット以外の敵を足止めさせられるんだ。

おもな敵の特徴を教えとこうね。

●おサル フェイントをかける。

●ロボット 途中で止まったら弾を出す合図!

●ドムドム 壁ぬけ・ワープを行うフーセンで、一番いやらしい敵だ。主人公の1つ隣りの座標から追いかけてくるが、タテ座標が優先みたい。

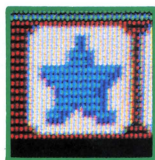
●トランプ タテの動きが速い(開発の人は、そんなことないとのたまっていたそーですが)。

なお兵隊は、電気以外のどの武器でもやっつけられるよ。

敵	兵隊	クルマ	タンク	トランプ	おサル	ロボット	ドムドム
	10点	20点	30点	30点	40点	40点	50点
有効武器	白弾	タイヤ	爆弾	火	超音波	電気	画鋲

“つむじ風”と“星弾”

トイポップにはすごいフィーチャーがいっぱい。そのなかでも感動しちゃうのが "つむじ風" なのだ。

7のカードを3枚集めると、どんな敵でもやっつけられちゃう "つむじ風" が使えるんだ。これでマホウをやっつけると、「ヤラレタ」と文字が出て、なんと5000点！

7カードは箱から出して一定時間がたつと消えちゃうから、早めに取ってね。ただし、その場は見送って次の面に持ち越す、という作戦もあるよ。

もひとつスゴイのが、この"星弾"。

★カードを3つ集めると、すべての敵に効く "星弾" が一定時間使えるんだ。

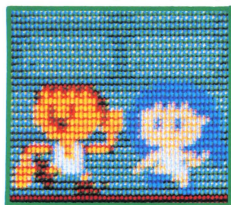
この星弾はもちろん、マホウにも効くけど、10発撃たなきゃならないからネ。

星弾を持っているときにチェンジターゲットを取っても何の変化もないけど、効力が切れたあとは一番新しく取ったターゲットが有効。

このカードも箱から出して取らないでおくと消えてしまうから、気をつけて。

なおこれらの状態のとき、スコアは通常の2倍！

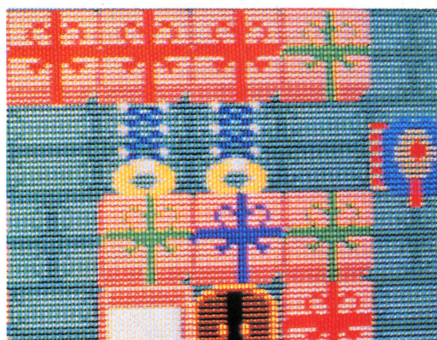
服をとられたらピンチ！

敵やその弾に当たっても、1回だけなら大丈夫。ただ服がなくなっちゃうので、急いでかわりの服をさがさなきゃならない。服は箱の中に隠されてる。

▲下着姿のピノとアチャ

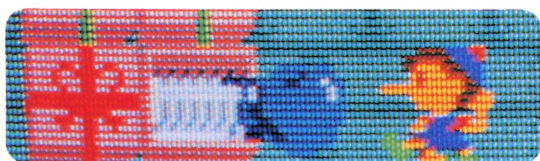
ピノは青い服、アチャは赤い服。ハダカのときにやられるとアウトになってしまうので、気をつけてね。

また、箱のなかにはマジックハンドというイヤなしかけが隠されているものもあり、ピノとアチャの服を引きはがしちゃう（すでにハダカのときは関係ないけどね）。

ちなみに、服を着ていても、時限爆弾の爆発に巻き込まれたときや、ブロックにつぶされたときは1発でアウト！

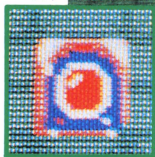
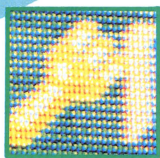
▼身ぐるみはいじゃう "おいはぎ" マジックハンド

トラップには気をつけろ！

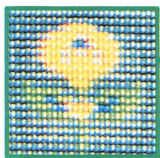
さっきのマジックハンドもこのなかにふくまれるけど、あぶない仕掛けは他にもあるんだぞー!!

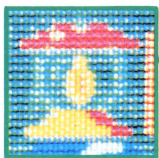
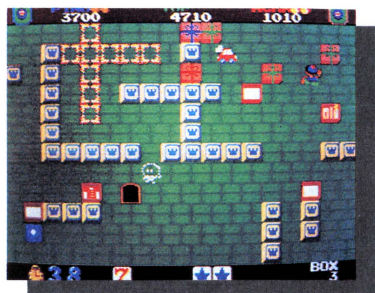
●時限爆弾　フタを開けると動き出し、数秒でドカン。十字方向に爆風が広がるから、うまく逃げて！

▲巧妙にしかけられたパンチのワナにピノがＫＯされちゃった

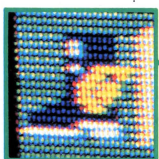
爆風で敵をやっつけることもできるけど、点数はゼロ。

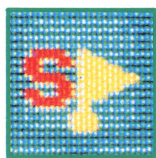
●パンチ　フタを開けると飛び出してきて、くらうと一定時間くるくるまわって操作不能になる。――いずれも場所は決まっているよ。

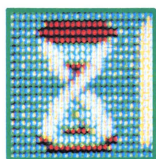
▼爆弾

スペシャルターゲットがいっぱい

フォーク

画面上の敵が、ぜんぶバームクーヘンになってしまうのだ。
当然ながら敵を出すだけ出してから取るのが、コツ。
似たようなキャラがあった？

花

ご覧のように、マイキャラが一定時間透明になり、無敵になってしまう。ただしこの状態だと、ダイヤの泉のダイヤは取れない。
突然効力が切れるから注意ネ！

ランプ

オープン・ザ・ボックス。
つまりは、開いてない箱のフタをみんな開けてしまえるワケ。1発分トクするのね。
ぜんぶ開けてからではイミなし……。

ジェットブーツ

『ドル塔』でもおなじみのアイテムで、いうまでもない、スピードアップ（ただし一定時間）。速すぎて操作しにくい、という人もいるかな？

スペシャルフラッグ

ナムコゲームではすっかりおなじみのキャラ。
15000点を超えた次の面に出てきて、取ると1人エクステンドされる。もっと先の得点でも……。

砂時計

これもあらためて説明する必要はないだろう。
一定時間敵の動きが止まるんだけど、取るタイミングはよく考えておいて有効利用しよう。

ダイヤの泉

フタを開けると、ダイヤが4方向（右回り）に10数個飛び出してきて、取ると1個100点。
あんまり欲張ってたらやられた…？
——うーん、やっぱりほどほどにね。

ゲーム面レビューだよ!!

15面 前半のヤマになる面？ 1人だと難しいけど2人プレイなら簡単!?

20面 ぐるぐる渦巻の20面。ちなみにこの前の19面は中華模様なんだ。

23面 一見なんともないような面だけど、一番最初に大きな落とし穴が！

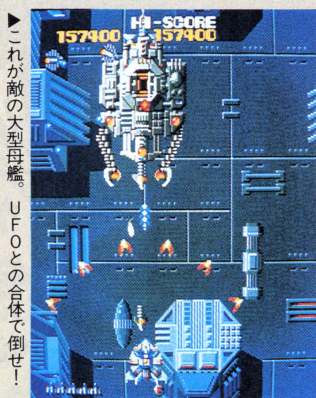
29面 やっぱり出てきた"TOYPOP"面。敵の動きが速いので注意。

ボーナスBOX

8の倍数の面が、ボーナスラウンド。
木から落ちてくるリンゴを数多く取ればいいんだけど、これがどうしてうまくいかない。どうしてって、どこが落ちて来るか、ぜんぜんわからないんだものね。
1個のリンゴがふるえたら、その木の下に向かってダッシュする……しかないのです。

ダングル〔ニチブツ〕

ニチブツは、やっぱり合体モノの本家だった！

もう10数年前の話だけど、ロボットがＵＦＯと合体するなんていうアニメがあったんだよね。ふと思い出してしまったんだけど……。

▶これが敵の大型母艦。ＵＦＯとの合体で倒せ！

▲フォーメーション攻撃も

▲異次元への入口もあるぞ

▲ロボットからＵＦＯへ！

ところで、ニチブツといえば、かの『ムーンクレスタ』から始まる、合体パーツのゲームの草分けだったりする。そこで今回発表の『ダングル』で、その極めつけまで追求してしまおうってワケなのだ。

――死滅した地球が、宇宙大帝ゾアーのもと機械化母星になろうとしていた。そのとき宇宙連邦から２つのメカと３つの支援メカが地球に送られ、使者グリードが“コア・スペイザー”に搭乗、地球に派遣された――。

まず２号機・３号機（カプセルに隠されている）と合体して、ロボット「バイオロイド」に変形。さらに３種類のＵＦＯと合体することで、攻撃方法もいろいろと変わる。

また、フォーメーション攻撃や、ワープホールなども用意されていて、これはけっこう楽しめそう。

戦闘ゲームに新境地が開かれる!?

アルゴスの戦士〔テクモ〕

太古より甦えりし戦士よ、世界に希望の光を!!

誕生して以来地球にはさまざまな支配者が君臨してきた。そして19Ｘ年、怪物どもが紀元前の太古よりよみがえり、人類を征服せんとしていた。人類は、古代アルゴスからよみがえりし伝説の戦士に希望を託し、その復活を待っていた。――というストーリーをバックに展開される、テクモの新製品『アルゴスの戦士』。

◀うっ！　夕陽がきれい

怪物たちをひきいる悪の帝王を倒すため、戦士は戦いの旅に出る。その行く手に待っているのは、何……？

謎は深まるばかりのアドベンチャー。

▶戦士に休息はないのか？

▶こんな無気味な洞窟も……

カルテット〔セガ〕

４人で力を合わせればどんな敵でもこわくない！

◀どどーん、とタイトル！

すでにお目見えしているゲームセンターも多い『カルテット』。リー、ジョー、マリ、エドガーの４人が力を合わせて、各ブロックのキーを奪い、脱出するシューティングゲームで、キャラクターもそれぞれキミのお好みしだい。なお、マンガでつづったマニュアルも出版されてるよ。

お便り待ってます

アーケードゲームに関しての、皆さんからの「あっ！」と驚くバグ情報、キミが解き明かした隠れキャラ情報、その他このコーナーへの質問やお便りなど、いろいろと待ってます。コンプティーク編集部「アーケード・エクスプレス」の係まで、ヨロシクね。

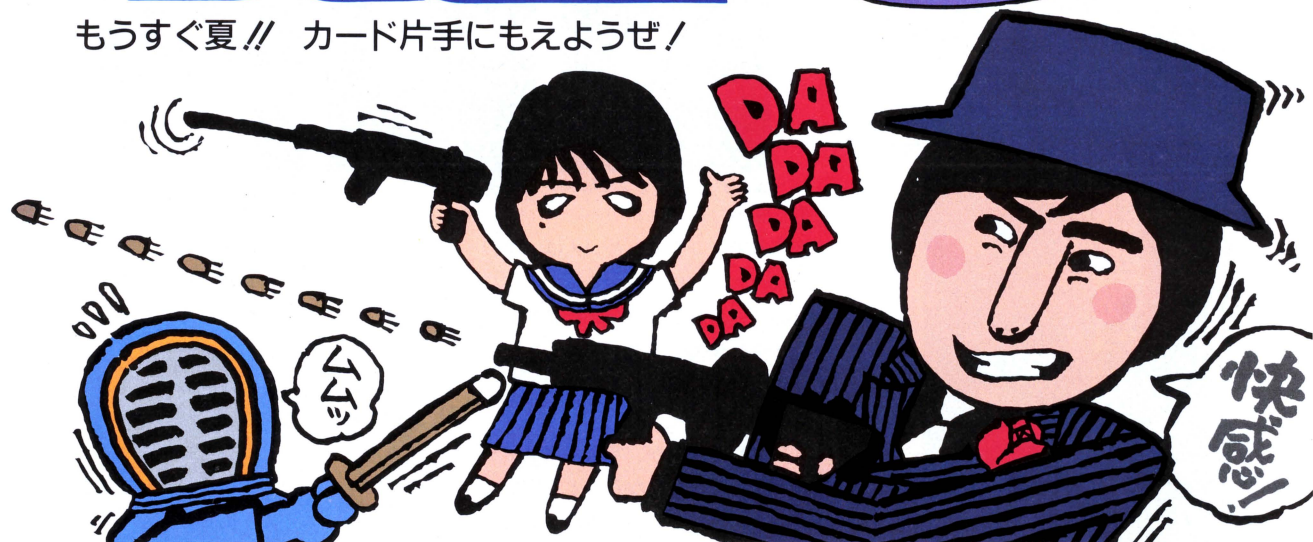
今月はなんと、１人でこのコーナーやっちゃったぞ！〔ＡＯＩ〕

SEGA ニュース セガ情報局

もうすぐ夏!! カード片手にもえようぜ!

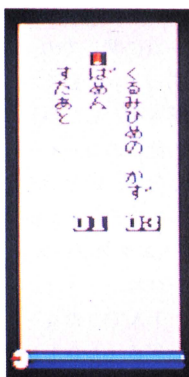
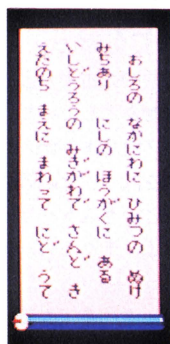
DA DA DA DA DA

ムムッ

快感!

隠しコマンドを見つけよう!!

忍者プリンセス

忍者プリンセスで面数と人数が自由にセレクトできる隠しコマンドが発見された。これで、やられるの覚悟で巻物探しに専念できるネ。やり方は上(1回)ー下(1回)ー上(2回)ー下(3回)ー上(2回)ー下(1回)ー上(1回)と1P側の①コントローラを押して、下の写真の画面になれば成功だ。人数は99人まで、面数は12面まで選べるんだ。

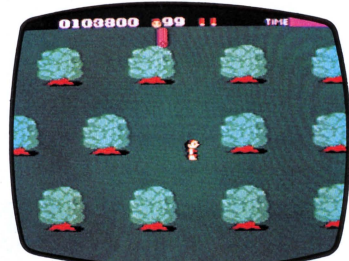
さて、巻物なんだけど4月号のヒントはちょっとまちがってたんです。途中でヒットレシオを100%にすると写真の場所で出るのだ。だから黒い岩・水際・某所・屋敷の中が正しいヒントなのでした。ゴメンネ。あと1巻は自分で探してください。5巻そろうと、右上の写真の画面になるんだよ。これも隠しコマンド! ではありません。巻物を全部持ってないと意味がないんだ。

▲これがセレクト画面
人数は99人まで!!

▲5巻がそろったら、たどたどしい字だネ。

抜け道を入ると最後の地下室で玉露佐衛門との勝負が待っている。といっても意外に弱いんだ。柱の使い方がポイントだ。

(情報＝東京都 高木芳隆クン)

青春スキャンダル

さて、次のも便利な、そして疲れる隠しコマンドだヨ。『青春スキャンダル』で2P側のタケシが増えまくってしまうのだ。やり方は、デモプレイ中に①コントローラを押しながら②か③ボタンを連打するんだ。①は、押してないとゲームがスタートしてしまうから押してるだけなので、向きはどこでもいい(情報では左上だったけれど)。あとはボタンを押す回数をいかに多くできるかがポイントだ。2P側の人数表示が出てくれば成功だヨ。(情報＝埼玉県 酒井厚紀君&長崎県 林山寛之君)

▲3巻目はこんな所にあったのだ!

▲ナゾの写真。これに重大なヒミツが?

と、ここまでくれば隠しコマンドも意外に簡単な組み合わせで、できてるってことがわかるネ? ということはキミにだって見つけられる可能性が大きいわけ。キミも今持っているソフトで探してみない? 特にゴーストハウスとかのむずかしいゲームだとうれしいな。キミの探求心・好奇心に期待してるヨ!

マシンガンジョーに隠しコマンド!!

これでノーデス！

ノーデスなんていうわりにやり方がたくさんあってありがたみに欠けんだよネー。まぁ気を取り直していこうネ。いつもの通りに上や下といったら1P側の①コントローラのことだから忘れずに。まずスタートしたらポーズをかける、ここまでは共通しているんだ。

それでは1つめの方法。上を押したまま②ボタンを2回、下を押したまま②を2回、左を押したまま②を2回、右を押したまま②を2回。(情報＝北海道　武藤正三クン)

2つめは簡単。ポーズ中に②を8回押す。(情報＝宮城県　庄司幸平クン)

3つめはポーズ中に、右―上―左と押して②③を交互に15回押す。(情報＝東京都　遠藤建一クン)

キミはどれが気に入った？　遅く来るほどやり方が簡単になるってのもこまったもんだ。どれか1つじゃかわいそうだからと思ってたら3つも載せてしまった……情報部員の点数どうしよう、まったくこまったもんだ！ 他にもやり方あったりして!?　あっそうそう破裂クリスタルをずっと持っていれば死ねるから便利だヨ？ サテライトも2周目にはノーデス解除になるしセガのゲームは永遠に終われないノーデスじゃなくてボクは好きだなァ。自分で何もしなくても平気じゃさびしいもんネ！

▲画面下部のまん中がブドウ。1upはどこだろうネ？

エルドバは手下？

4枚の写真を見てキミは気づいたかな？　えっ？　ボクがセーラー服が好きなんだろうって？　ウーン、スルドイッ！　けど違うもんネ。5月号の表紙のコみたいにかわいくないじゃない、このセーラー服ちゃん。説明書にエルドバも誰かの手下って書いてあったよネ。とすると5月号で言ったとおりに、『セーラー服と○○○』で彼女こそが本当のボスなのかなー？　もっと美人のはずだったけどなァ……いつのまにこんな小太りのコになってしまったんだろう？　社長になったからかなァ……と、ギョーカイの話題に入ってしまう前に次に行きましょう。このコは単なるブス、じゃなくてボス、そして1万点のボーナスポイントだと。

隠れキャラ

上の写真を見ると画面の下の方のまん中にムラサキ色のキャラが見えるネ。これはブドウなんだ。点数は低いけどノーデス状態で探してみるのも1つの楽しみ方だよネ。知らない間に子分3人と破裂クリスタルを取らないように気をつければネ。ところでフルーツはリンゴ・ブドウ・イチゴってなってるよネ。ところが茶色っぽいのが出て来たけどこれは何だろう？　2つ取ると1upしてしまうし。北海道の武藤クンはこれをウ○コ・30点って報告してきたけど、そんなのあるのかなァ？　その他にも隠れキャラがあるということなので自分で探してみてネ。

一時無敵ワザ

あのムズカシゲーム、『ゴーストハウス』にだって無敵はあるのだ！　といっても少しの間だけれど。ランプのある所でランプに触れているか、ダンロの所で待っていると飛んでくる矢を、ジャンプして16回連続して取ると無敵だゾ！

▲サロンでだってセーラー服してしまうのだ！

▲ダウンタウンでも。おや？　窓に……

▲フェアリーランドを取りもどすのだ!!

ニューソフト情報

チャンピオン剣道

▲勝った！　ねェ、そんなにしょげて帰らなくてもいいのに……

▲ゲゲッ！　負けてしまった！　トボトボ

団体戦ハジメッ！

ついに剣道まで自宅で楽しめるようになった。操作は４つの技で攻撃と防御をするだけで、相手との間合は自分では決められないけど、けっこうむずかしいんだ。一本取るには竹刀（しない）の先端で相手にメン・コテ・ドウ・ツキが決まらないとだめなんだ。団体戦だからって安心していると即座にゲームオーバーになってしまうし、勝ちすぎると相手が急に強くなったりするからホドホドで戦っているのがいいみたい。それから、急に赤犬が登場しピョンピョンはねることもあるが、出し方は不明。ラスト１分になると出るようだけど、出し方を発見した人はスグ報告してネ。

個人戦ハジメッ！

団体よりも１対１の勝負がしたいキミはこっちの個人戦だね。こっちをセレクトした時はエネルギーメータが出てくるからこれに注意しながら戦いを進めよう。相手との間合がせまくなる時より広くなる時、とくに自分が下がりながらの時に攻撃すると一本取りやすいようだ。いきなりツキとかの大技に出ると、かえって一発くらってしまうことが多かったから注意しよう。ダメージを受けて、危なくなった時は防御に専念してエネルギーの回復を待とう。

個人戦にはもう１つの楽しみ方があるゾ！　２人で？　ちがうのだ。１人で相手をいたぶる、じゃなくてワザの練習用にちょうどいいんだ。最初は相手との間合がなかなか取りにくいから、これで一本取るタイミングを覚えておくと後で役に立つ。相手がいる時は互いに攻撃と防御の練習をしておいて十分に本番戦で相手をやっつけてくれ。２人用でやってるとわかるんだけど対戦しているこの２人、じつは同じ顔をしている。どーしてなんだろネ？　ナゾは深まるばかりだなァ……。

やっぱりこのゲームは２人でやったほうがいいと思うな。団体戦の２人用だとどっちが勝っても応援団が騒いで、一体どっちの味方なんだ！　と思ったりもするけどネ。剣道で青春したいキミ、存分に燃えてくれい！

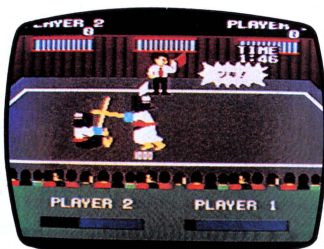
▲コテ！　竹刀落としてやんの！

▲ドウ！　アタッ！　って感じだネ

▲メン！　ズズン！　なんてハデだネ

▲ツキ！　決まるとうれしいこの一発

ワザ全集

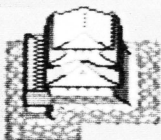
左の写真が使えるワザだ。左上のコテは点数の低いわりには意外とやりにくい。どちらかというと敵がコテにきたときの防御用かな。右のドウは相手が手を上げないとできないからメンを受けるのをかくごして使うように。左下のメン、これはオーソドックスで使いやすい。うまく竹刀の先端を合わせよう。最後に右下のツキ、これは点数も高いし、決まった時は気持ちいい。ただし、メンを受ける確率が高いからエネルギーの十分にあるうちに使おう。踏み込んで行ってしまうので、敵との間合を狭くしたい時に使うのもうまい戦い方だネ。

質問コーナー

コンニチワ！　カラー→モノクロというフェイントから一気に４ページ・カラーというハイテクをキメたナカジマです。といっても情報がどっと増えたわけではない。ちょっと増えただけじゃぁいつ元に戻されることやら……、もっとたくさん情報を送るよーに。㊮マークの編集担当が、記事なきゃページ減らそうかっておどしかけてくるんだからネ！　そんなわけで今月はボクからの質問も出しておく。キミの考えた答をドシドシ送ってくれ。正解じゃなくても、ファンタジー、デッチアゲ、お笑い、そのほかなんでもＯＫだ！
キミが全国の読者に質問を出すのもいい。コンストラクションのあるソフトは、それでたくさんの人の頭を悩ますのもいいんじゃないかな。キミのおたより待ってるよ!!

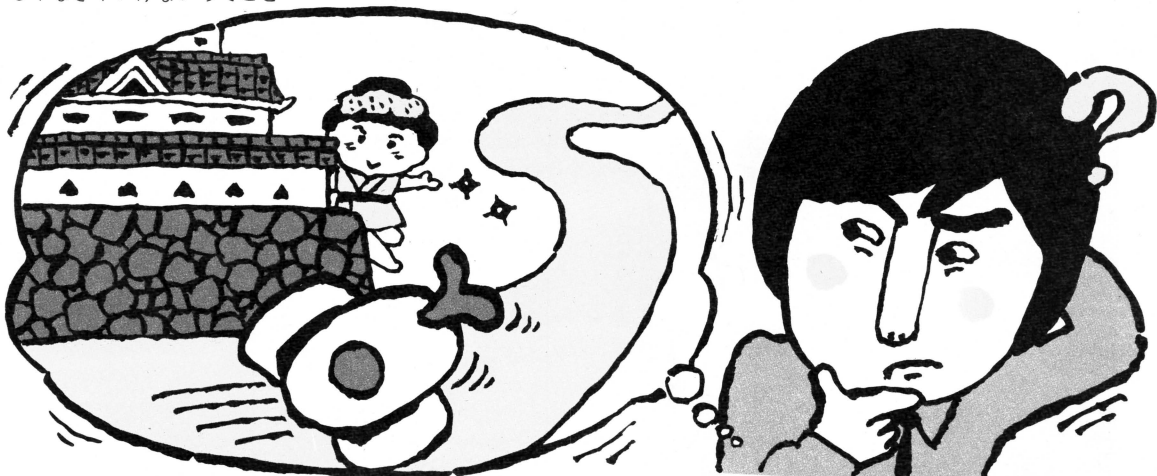
Ｑ　ボツになりにくい情報、ボツでも愛される情報の送り方は？

Ａ　早い・正解・重大、これだけで十分だ。他の本に載ってしまってからではどんなすごい情報を自分で見つけてもムダになってしまうし、ボクがいくらやってもできないのもだめだよネ。あとは見た目かな？　同じ日付消印で同じ内容だったらやっぱりネ、といっても字がきれいじゃなきゃいけないってことじゃない。いっしょうけんめい書いてあって、あて先に「セガ情報局」御中なんて書いてあれば多少のことには目をつぶる(?)かもしれない。某Ｆ・Ｃ探偵団に来る情報よりセガ情報局に来る情報の方がきれいで、本当に自分で見つけてうれしい！　って感じがしてボクは好きだヨ。おかげで情報そのものはボツっても手紙を取っておいてしまうという困った状況になってしまうのだ！

Ｑ　来月号に載りたいんだけどいつまでなら間に合うの？

Ａ　次号に載りたい場合はコンプティーク発売日に届くようにしてっていうのは無理か。よほど重大なものなら“差し変え”っていって変更できるんだけど、普通は無理だネ。誰も考えないような情報なら大丈夫だヨ。

サテライトの謎！

下の写真を見てほしい。そう、御存知サテライト・７の一周目の最後に出てくるお城だ。あまりに突然に、いかにもと一とつに出てくるお城は一体何なのだろう？　これがボクからの質問なのだ。ボクはきっとこれは××の△△のつもりなんだろうと思ったんだ。でもセガの人に聞いてもヒ・ミ・ツと言って教えてくれなかったんだ。そこで日頃読者の質問にあえいでいるボクが逆に質問しようというわけ。だから本当の正解はまだない。正解を作るのはキミ自身なのだ。といってもこの写真だけではムズカシイというキミのために、今月号のセガ情報局の中にヒントを載せておいた。わかるかな？　キミだけのユニークな答えを待ってます!!

今月もお願いが多くなってしまったけれどキミたちの希望はどんどん取りあげていくから、こんなソフトの特集やってほしいとか、何でも書いてきてネ。古いソフトだっていいし、ゲームでの挑戦も受けて立つゾ！
ＳＣ持ってるキミの作ったゲームを送ってくれるのもウレシイな(レベルⅢＢで動くのが最高)。モノクロに戻されないようにがんばろうぜ!!

そふとくりーむ新聞
発行所・コンプティーク情報局
東京都新宿区三栄町8いかりビル2

TSR社に訪問

D&Dの生みの親 G・ガイジャックスにインタビュー

現在、"究極のゲーム"を考案中

RPGといえば、ダンジョンズ&ドラゴンズ（以下D&D）。そのD&Dの創作者のひとりゲイリー・ガイジャックス氏に、なんとTSR社（D&Dの製作販売会社）を訪ずれてインタビューをしたのだ。

彼がデイブ・アーンスンとともにロールプレイングゲームを作ったのはいまから18年前。ヒロイック・ファンタジーが好きで、シミュレーションゲームも好きなふたりはその中からまったく新しいゲーム、D&Dを作り、ゲーム界全体に革命を起こしたのだ。そして、現在、TSR社は世界のアドベンチャー・ゲーム市場の約72%のシェアをほこり、D&Dファンは全世界で数百万人におよぶともいわれるようになった。

彼はいま同社の会長という役職にはあるが、単なる経営者としてだけでなく、現在も新しいゲームの創作にたずさわっている。そこで、彼にRPGについて語ってもらった。

彼は、RPGは時代が要求するゲームであることを強調し、こう語った。「現在の欧米社会は、深刻な社会問題を多くかかえている。個々人が自分の利益追求に走りすぎた結果だろう。西洋の個人主義が、もはや限界にきているともいえる。RPGは子どもたちの協調性や判断力、そして何よりも創造力をやしなうゲームである」と。

こんな彼を"大天才"と呼ぶのは、現在、同社のインターナショナル部門の社長をつとめるアンドレ・モーラン氏。彼は、元ハリウッドの辣腕(らつわん)映画プロデューサーであり、3年前に同社にはいった。そして、この3年間にTSR社を飛躍的に発展させたのだ。

▲哲学者といった風貌を感じさせるゲイリー・ガイジャックス氏。自宅でD&Dについて熱く語る

モーラン氏は、D&Dについて、「毎年、世界中で2000種類ものゲームが発売されるが、そのうち成功するのは、20から30種類といわれている。さらに歴史に残るゲームとなれば、ほんとにわずかだ。これは、これまでのゲーム・メーカーたちは、ゲームを1個のレモンにたとえるならばそのレモンをつぶして、最後の一滴までしぼりとるということをやってきた。そして、汁がなくなると、すぐにまた次のレモンに手を伸ばす、といった具合いだ。しかし我々のやり方はちがう。我々は種をまいていくのだ。果実を大切に育てていって収獲し、そして再び種をまく。その繰り返しによって畑を、市場を世界に広げていくのだ」と語る。

ところでこのふたり、じつは同じ家で部屋を分けあい住んでいるのだ。そのジュネーバ湖畔に建つ4階建ての白亜の豪邸は一見幽霊屋敷とも見える。それもそのはず、1800年代に建てられたものであり、その場所は、元インディアンの墓地だったのだから。

実際、彼らが当初移り住んだころは幽霊らしきものを見たり、ポルターガイストが起こったりしたというのだから驚きだ。だがいまではそれにも慣れ、幽霊は友だちさとモーラン氏は笑う。

さらにこの付近は昔、シカゴギャングたちが逃走用に地下道をはりめぐらしたといわれており、またアル・カポネの隠し財産がどこかにいまも眠っているといわれている。

モーラン氏自身、最近、この家の内装を変えるため壁をはがしたり、地下を掘ったりしたところ、様々な秘密の道が見つかり、驚いたそうである。まさにダンジョンズ&ドラゴンズの世界そのままのところに住んでいるようだ。ここで、ガイジャックス氏は日夜、新しいゲームを考えているのだから優れたものができないわけがない、といったところだ。

ところで、彼は最近、ファンタジー・ノベルの新シリーズ、『グレイホーク』を発表した。それはたちまちに全米でベストセラーとなった。そしていま再び彼は休むひまもなく、これまでのゲームの概念をさらにくつがえすようなゲームを考案中だという。それは、これまでのゲームのように架空の人物が登場するのではなく、プレイヤー自身が、そのままゲームのキャラクターとして生きてくるゲームになるというのだが……。彼は「プレイヤーがただ単にゲームを楽しむだけでなく、プレイヤーに、自分自身、そして人生について深い考察をうながせるようなゲームとなるだろう」という。何か"究極のゲーム"といった呼び名がつきそうなゲームである。はたして、どんなゲームができるのか！

しかし、D&Dを生んだ彼のこと、驚異的なゲームを完成させるにちがいないだろう。

（注：ガイジャックス氏の『グレイホーク』は富士見書房より"ドラゴンノベルス"シリーズのひとつとして刊行される予定）

▲全世界で数百万人におよぶファンがいるD&D。日本でも多くの人がプレイに熱中している。

キャラクターデザイン専門ソフトハウスが出現！

1年ほど前、コンプティークのソフトハウスインタビューで、ボーステックを訪れたことがありました。そこで紹介したのが『妖怪探偵ちまちま』を作ったばかりのアレックスブロス。そのアレックスブロス（最近はマクロスが好調）のかたわれの大浦さんが、新会社を作ったんだ。それもたんなるゲームのソフトハウスじゃなくって、ゲームのキャラクターデザインを専門にやる会社だというのだから驚き。さっそくお話をうかがいに行ったのだ。

――ゲームキャラクターオンリーでやっている会社はほかにはないと思いますけど、会社設立の理由をお聞かせください、山中社長。

山中　えー、大浦とは中学時代からの友だちで、くされ縁というやつで、何かいっしょにやれることはないかと思いまして。

大浦　オリジナルゲームとかいろいろやってきましたけど、けっこう絵の依頼とか多い。でいろんな所で話を聞くと絵がネックになってたりするんで、それで単純にこりゃ商売になるなって（笑）

▲左から山中さん、佐藤さん、大浦さんの奥さん、大浦さん

――いままで山中さんたちはどんな仕事をなさってきたんですか？

山中　大浦君と『黄金の墓』をやったのが最初で、その後ツァイトという会社を作って、『ジーズスタッフ』『ファニー』というグラフィックツール、それからソニーから『妖花の謎』というアドベンチャーゲームを作りましたね。あと業務用のソフトを何本か。

大浦　ぼくは『黄金の墓』『ちまちま』『マクロス』がオリジナル。キャラデザインだけでいうと『ウィザードリィ』。あといまやっているのとツァイトさんの漢字フォント（笑）

――佐藤さんは？

佐藤　ぼくはゲームの基盤を作っていたんだけど……。

山中　ぼくらが『黄金の墓』やっているとき知りあって、まあ彼の場合いろいろ波瀾にとんだ人生を送ってきたんですよ。

――この会社ではどんな役割を。

佐藤　企画の進行をやっています。

――4月に会社が設立されたということですけど、いま実際に進行している仕事は？

大浦　ゲームのキャラデザインとイラストが、いま3本ぐらい進んでいますね。

――具体的には？

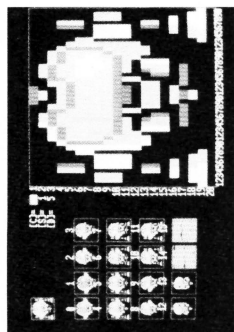
山中　2本がビクターさんで、あとはボーステックです。

――大変なことありました？

大浦　いままでこういう会社がなかったから、どこからどこまでやったらいいのか明解じゃないんです。最初の話よりどんどんふくらんで。

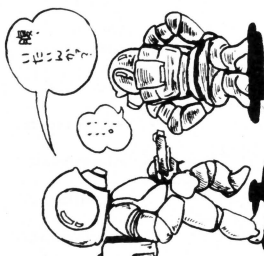
――将来はどんな予定？

大浦　年末にオリジナルのゲームを出したいですね。

山中　うちは「ろまんてっく」なんて妙な名前でしょう。じつは昔からドロドロしたものが好きで、ガロの世界を作りたいというか、商業ベースに乗らなくてもいいから、ドロドロしたものを作っていきたいですね。

▲某ソフトハウスのゲームキャラクター

よっちゃんのキャラデザイン放談

今回からこのコラムを書くことになった大浦由貴（よしたか）君であります。まずは自己紹介。私、じつはキャラデザイナーでして、昔懐し『黄金の墓』や『妖怪探偵ちまちま』、それに『マクロス』『ウィザードリィ』などのキャラクターを作ってる人なんです。とまァそんなことはさておき、この欄で何を書くかと言うと、他人の描いたキャラクターをいろんな角度から個人的感情もまじえて、言いたい放題言ってしまうコーナなのであります。

まず第1回目は、かのボーステックから出た『レリクス』でいきましょう。全体のグラフィックは、よく「とってもきれいネ」とか「まァリアルだこと！」なんて耳にしますがPC−98ならと一ぜんと言えばと一ぜん。しかし、目は疲れるし、少々ブキミさをとおりこしてるきらいも……。作品自体は制作時からけっこう知っていて、グラフィックにかけた時間もそうとうなものでした。でもナンでそれほどの時間がかかったのか？

それはキャラの作り方が従来の1枚絵ではなく、各パート、たとえば頭だけを作り、そしてそれを組み合わせて、ひとりの人間を作っていく方法だからです。そうすれば、たしかにリアルな動きが作れたのですが、ゲームとしてはどうかナ？　という感じもします。結局デフォルメされるべきところがそのままで、せっかくのタカンセツの動きも生きてこない。パーツとしての頭や手がよくても、それを組み合わせた動きのパターンを作るところでちょっとムリがあるようです。とまァけなしてばかりじゃ夜道が怖いので、よいところもちゃんと言います。

まずタカンセツで動かすというアイデアは花マル！　多分これからこの手のものが増えてくるんじゃないかナ。その点で言えば、このキャラは実験ではあるが先を行ってると思います。

と、今回はこのぐらいでおさえとかないとあとが怖いので……。

最後に、ボーステックのみなさん。けなしてばかりでゴメンナサイでした。では、次回にご期待！

キディランドのゲーム大会で少年たちが燃えた日

4月号、5月号で告知したコンプティーク杯争奪キディランドゲーム大会が、ゴールデンウィーク中の5月3日を中心に、キディランドの各店で行なわれた。

5月3日、関東地方はあいにくの雨模様の天気だったが、キディランドの各店の特設会場は、小学生を中心とした少年たちの熱気がむんむんあふれていた。

当日取材に行った横浜西口店での大会は、予選の2分間は『ジャイロダイン』、決勝の5分間は『ツインビー』で行なわれた。さすがに参加した40名の少年たちは、いずれも腕自慢ばかり、ハイレベルな争いになったのだ。

また、世の中のファミコンブームを反映して、当日このゲーム大会を知らなかった少年たちも多勢会場のまわりに集まり、この日横浜西口店で優勝者となった伊藤俊景君のプレイに見いっていた。なにしろ彼は、5分間のツインビーで70万点近くも得点してしまったのだ。

▲こんなみんなの真剣な表情はなかなか見れない

また、大阪の梅田店には、先日㊕ファミコンに移籍したばかりのユニー塚田氏が、司会として登場し、少年たちの熱い声援にこたえていた。

左の表は各店の優勝者とその獲得した得点である。

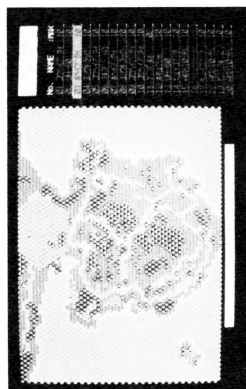
店名	優勝者名	ゲーム名	得点
名古屋店	松谷　剛	マイティ・ボンジャック	318390
大阪梅田店	瀬越和哉	ジャイロダイン	80710
いわき店	諏訪　永	ジャイロダイン	44600
足利店	阿部孝司	マイティ・ボンジャック	145370
赤羽店	斉藤利臣	マイティ・ボンジャック	257920
向ヶ丘店	伊藤典文	アーガス	96600
港南台店	石内竜雄	ツインビー	338500
枚方店	片岡秀和	ツインビー	258670
熊谷店	沼上光之	マイティ・ボンジャック	260390
横浜西口店	伊藤俊景	ツインビー	685400
宇治大久保店	上嶋敏輝	アーガス	100500
松戸店	岡田俊介	ツインビー	318300
静岡店	小沢晃司	マイティ・ボンジャック	231720
立川店	奈良考典	アーガス	86100
北千住店	山田晃久	ツインビー	492900
中央林間店	三角　昇	マイティ・ボンジャック	258960
取手店	中島ひろし	ツインビー	526000
千葉店	柴田晃成	グラディウス	219300

まだ名なしの隠れキャラ&バグコーナー

まずは今月のクラッシュ・ザ・ゲームで紹介した『現代大戦略』。これにすごい隠れキャラがあったんだ。やり方はあんまり大きな声ではいえないけど、本物のゲームディスクをコピーする。そのコピーしたディスクと「パワーアップセット」でゲームを立ちあげる。すると、マニュアルにはなかった核兵器が生産されるんだ。でもこれを使えるのは敵だけ。だからゲームが始まっても勝つことはできないよ。コピー防止の隠れキャラというわけなんだ。

続いて『ザナドゥ』の隠れアイテムショップ。行き方は、レベル0で1番最初のハシゴの1番下まで降り、左に5歩行く。そして右へ進めば隠れアイテムショップがある。さて前号で募集したこのショップの利用法だけど、1つだけ紹介しよう。

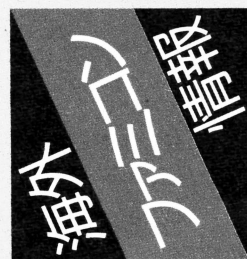
まず店に行ったらスペクタクルスを全部売ってお金を手に入れる。そして、マントル・ウィングドブーツなど先の面で多く使うアイテムを買いだめしておく。

さて『ザナドゥ』のネタでもう1つ。キャラクターを作るとき、ソフトハウスの名前やある人の名前を入れると、おもしろいことが起るという

▲核兵器が飛んでくる『現代大戦略』。これじゃとても勝てません

▲『ザナドゥ』の隠れアイテムショップのお姉さんは可愛い

鈴木巌君の情報だ。たとえば、開発者の@Yoshio=Kiya@と入れてみよう。何が起こるかな。

最後に丹野裕蔵君のFM7版『ハイドライドII』で、いきなり強いキャラができてしまうという情報。ディスクが何台との質問のとき、1と答え、そのままゲームをしてゲームオーバーする。そして、データディスクに入れ換えてくださいと出たとき、そのままゲームディスクを入れたままリターンキーを押し続ける……。

と今月はこれでおしまい。来月も情報待ってるよ。

こーんなにおもしろいファミコン、外国での人気はどうなってるかな？　という素朴な疑問に答えよう！　任天堂の今西総務部長に直撃インタビューしてみた。

「まずアメリカでは、コマーシャル・エリアと呼ばれているニューヨークを中心に販売しました。アメリカ人向けに独自に開発したアメリカン・フットボールのソフトやシューティング・ゲームが受けると思ってたんですけど。じつのところゲームへの好みは、

帰ってきたゲームフリーク

今月はちょっと趣向をかえ、編集部に遊びにきてくれるゲームフリークを紹介しよう。菅原立裕君（13才）。東京の私立中学2年生だ。

――うちなんかによく遊びにくるけど、ゲーム歴はどのくらいなの？

菅原　入試が終わってからパソコン（PC―88SR）買ってもらったんだから、1年ちょっとぐらい。

――入試の結果が良かったから買ってもらえたんだ。

菅原　そうですね。

――きっかけは？

菅原　友だちがRPGとかやっていて、そこでちょこっとやっているうちに自分も欲しくなって。

――最初にやったゲームはなんだったの？

菅原　友だちのすすめで『ブラックオニキス』を。

――解いた？

菅原　ええ、2週間ぐらいで解きました。

――それからもうはまりっぱなし？

菅原　ええ、まあ。そうですね。

――ほかにはどんなゲーム解いたの？

菅原　『ファンタジアン』『ファイヤークリスタル』『ハイドライド』『ウィザードリィ』（と20本近くソフトの名前をあげたのだ）

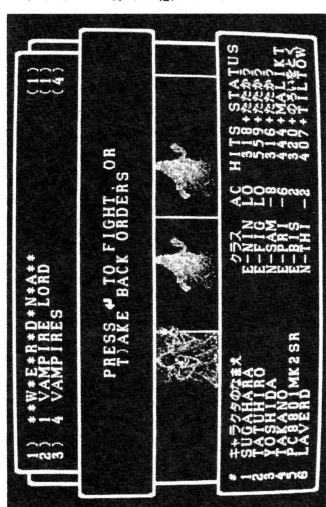
――その中で1番おもしろかったのは何？

菅原　『ウィザードリィ』ですね。アイテムや敵の種類や魔法などが多かったですからね。

――それじゃオススメのソフトは『ウィザードリィ』だね。

菅原　日本のものでは『ザナドゥ』『ハイドライドII』がおもしろかったですね。

――これからやりたいゲームは？

菅原　『ムーンストーン』『レリクス』に期待しています。

――それじゃ、最後にコンプティークに一言。

菅原　なるべくパソコンの情報を多く載せてほしいですね。

▶あだなはチンネン。野球部だからボウズ頭なんだ

◀菅原君の作った『ウィザードリィ』のキャラクター。かなり強そうだ。

それほど大差ないみたいやね。やっぱに共通してマリオが人気。4月からは全米の中心都市でも売り出し、結果は順調ですよ。

アメリカのファミコンと日本のファミコンとは、ハードがちがっていて互換性がないです。デザインもちがう。なぜかって？、そりゃコピーの問題です。日本のハードとソフトをコピーして作られたら、もうたまりませんから。今後、ヨーロッパ、東南アジアで売り出すファミコンも、それぞれ独自のプロテクトがかかったものになります。もちろん、まだみんなカセットで、ディスクではありません。ディスク・ゲームは最先端ですからな、フッフッフ」

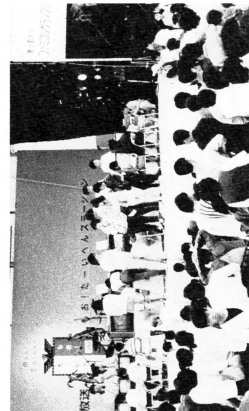
ところで、記者が香港で見つけた海賊版ソフトのスーパーマリオの名は、なんと『超絶兄弟』!!（ホント）。おもしろいものは世界共通。オモチャは日本製がNo.1だ!!

▲ファミリーコンピュータ（アメリカ仕様）

◀京都は「世界ファミコン文明」の発祥地だ!

ユニー塚田が井上明子と共演!

ゴールデンウィークの東京の新名物にスポーツフェアーというのがあるんだけど、これにコンプティークの弟分、㊙ファミコンが参加したぞ。

ゴールデンウィーク期間中、このイベントはずーっと開かれていたんだけど、とくに5月5日は㊙ファミコンのユニー塚田と元オールナイターズの井上明子嬢が司会を担当。『タッグチームプロレスリング』などの隠れキャラの情報、『魔界村』などの新作ソフトの紹介、そして『忍者ハットリくん』のゲーム大会などが行なわれ、スポーツフェア会場一のもりあがりを見せたのだ。

▲ファンに囲まれたユニー塚田と井上明子さん

移植版情報

☆アリオン（アスキー）FM7／5D／7800円
☆サンダーボール（アスキー）FM7／5D／6800円
☆ハイドライドII（T&Eソフト）FM7・T／X1・T／4800円
☆はーりぃほぉっくす　雪の魔王編（マイクロキャビン）MSX／R／5900円
※D＝ディスク　T＝テープ　R＝ロム

▲アリオンの美しさはFM版でも変わらない

みんな、たくさんの情報ありがとっ！　キミたちのおかげで情報局がますます充実だ。今月はドドッと、そんなキミたち15人の名簿の発表だ〜!!

今月も新部員が続々誕生

今月は一挙にスペシャル部員が５人誕生。５人ともに４月号の〝クラッシュ・ザ・ゲーム〟で募集したコンプティーク杯の的中者だ。当り馬券は①－④。的中者はなんと92人いたが、その中から抽選でこの５人に各６ポイントずつプレゼント。当り馬券の配当ってとこかな。詳しくはＰ69。

次にジェネラル。まずは大阪の宮内クン。６月号福袋で紹介したハイドライドスペシャルの『謎の巨大足跡』の発見者だ。遅くなってゴメンね。菅原クンは〝そふとくりーむ新聞〟の『ゲームフリーク』に登場。同じく鈴木クン、丹野クンは〝そふとくりーむ新聞〟に登場だね。そして武藤クン、遠藤クン、庄司クン、酒井クン、林山クンはSEGAニュースに登場。そして高木クンは既得の２ポイントにプラス３で５。

情報部員名簿

Special

■佐々木宏（山形県）〈6〉
■西根武史（北海道）〈6〉
■熊　貴史（東京都）〈6〉
■村山光国（東京都）〈6〉
■金宗　豊（東京都）〈6〉

General

●宮内雅志（大阪府）〈5〉
●菅原立裕（東京都）〈5〉
●鈴木　巌（愛知県）〈5〉
●高木芳隆（東京都）〈5〉
●丹野裕蔵（青森県）〈3〉
●武藤正三（北海道）〈3〉
●遠藤建一（東京都）〈3〉
●庄司幸平（宮城県）〈3〉
●酒井厚紀（埼玉県）〈2〉
●林山寛之（長崎県）〈2〉

前号追加分

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されてゆき、右下のポイント表示にそってランクアップしていく。もちろん、すごい情報なら一発でスーパースペシャルも夢じゃない。

ランク	ポイント
スーパースペシャル	11pts〜
スペシャル	6〜10pts
ジェネラル	1〜5pts

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。〔部員に贈られる副賞〕スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

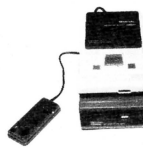
〔情報の送り先〕
〒160 東京都新宿区三栄町８　いかりビル２
コンプティーク編集部

◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム

▼スペシャルには特製TELカード

▲ジェネラルに贈られるＴシャツ

▼情報部員には部員証が贈られる

 イラスト／椙村嘉一

Ultima IV
ムーンゲートの仕組
神秘的なムーン・ゲートは何を意味しているのか？　じつは、これはワープの発着地点に関係しているのだ。まず、表の左側の月のところを見てくれ。番号はイラストマップ上の番号と対応していて、その番号の地点での月の状態をあらわしている。その状態で、かつ右側の月が下に示した月の状態であれば、下に書かれた番号の地点にワープするということなのだ。なお、書いてないものは、どこにもワープしないということ。
左側の月
1
5
右側の月
Shrine
2
6
3
7
左側の月
2
6
右側の月
4
8
5
1
6
2
左側の月
3
7
右側の月
7
3
8
4
1
5
左側の月
4
8
右側の月
2
6
3
7
Yew(街)
4
Empath Abbey(城)
The Deep Forest
The High Steppes
Lost Hope Bay
Minoc(街)
5
Bloody Plain
Dagger Isle
Vesper(村)
Lost River
Lock Lake
Cove(村)
Serpent's Spine
Britain(街)
British's Castle(城)
2
Verity Isle
Lycaeum(城)
Britanny Bay
Skara Brae(街)
7
Spirit Wood
Moonglow(街)
Paws(村)
Buccaneers Den(村)
Magincia(廃虚)
8
Fen of the Dead
ブリタニアの暗黒時代も終りを告げ、悪におびえる日々は過ぎ去った。平和と繁栄の時代をむかえ、今こそ自分自身の心の中の悪と戦う時がきた。キミは7人の仲間を捜しだし、数々の謎を説きあかしながら、新しい規範と人生観を求めて旅をするのだ。ブリティッシュ王が統治するブリタニア帝国は、広大な大陸と未知の島々からなっている。双子の月の満ち欠けと、ムーン・ゲートの神秘的な仕組がキミの旅の大きな助けとなるだろう。幸運を祈る！
Trinsic(街)
6
Cape of Heroes
Valarian Isles
Jhelom(街)
3
The Isle of Deeds
Serpent's Hold(街)
GAME MAP 6

IDOL DATA BANK
PHOTO by BAKU KOBAYASHI STYLING by SACHIKO KUMAGAI HAIR & MAKE-UP by AKEMI OENOKI(BIANCO) DESIGNED by AKIHIKO SAWADA PRODUCED by MASAAKI TSUKADA & HENSHUTAI OFFICE
Noriko Matsumoto

IDOL DATA BANK
アイドル・データバンク

うっとおしいツユ空なんて、あっちいけー！　ってなワケで、今月はお待ち！　さわやか指数100％の松本典子ちゃんの登場だヨン。典子ちゃんの素顔に異常接近しちゃえる情報大パック。さあ読むべし!!

このごろ私とーっても元気

●♥新曲「NO WONDER」がヒットでゼッコーチョー！

おとなしそーな女の子ってイメージの典子ちゃんが元気いっぱい少女に変身!!「これからは、のりりんって呼んでねッ♥」だって。ウ～ム、典子姫に何が起ったのか？　気になる最新・典子情報はもち、のりりん全データをお届けしよう！

松本典子

撮影／小林ばく

デビューしてから 今がいちばんノッてるの！

'85年3月21日——この日は私のもうひとつの誕生日。そう、デビュー曲の「春色のエアメール」が発売になって、"歌手 松本典子"がうぶ声をあげた日です。そして今、スクスクと育って、私は1歳と3カ月。ホントの赤ちゃんなら、やっと立つのを覚えてイタズラざかりのころかな。今の私、だから元気なのかも♥

応募マニアで歌手になった!?

デビューのきっかけになったのは、高1の終わりころのある日、「ねえ、これ出してみない？」と姉が見せてくれた"'84ミスセブンティーン・コンテスト出場者募集"の雑誌の記事でした。「へぇ、優勝するとビデオがもらえるんだぁ！」

このころの私は、応募マニア。テレビや雑誌の懸賞に応募することが趣味だったんです。だから、この応募もほんの軽〜い気持ち。ビデオが欲しいな、ただそれだけで出してみたんです。ところが、ところが……。1次予選、2次予選、3次予選とトントン拍子で合格。まさかと思っていた本選大会でも優勝しちゃったんです。

「やめるなら今だよ！」と両親や親せきの人は言いました。私も高校を卒業したら就職(電話交換手が希望だった)して、早く結婚するんだって考えていたから、ずいぶん迷ったんです。でもいっぽうで"なんか、おもしろそう！"って気持ちもあって、私は決心しました。

群馬↔東京。レッスンの日々

所属する事務所、レコード会社が決まって、それからデビューまでの半年間はレッスンの日々。姿勢のいい立ちかたから、「あ、え、い、お、う」って発声の練習まで。当時はまだ群馬にいたから、東京まで通ってレッスンを受けていたんですよ。そしてまもなく、初出演映画「バローギャングBC」の撮影も始まりました。('84・10月〜)

デビュー発表会は雨の中……

そして、いよいよデビューの日。この日は、東京・池袋西武の屋上広場でデビュー・キャンペーンをやりました。ところが、天気は残念ながら雨。それでも、

たくさんの人が集まってくれて大感激でした。あの日のこと、今でも心の中にハッキリ残っています。

初めてのテレビ出演はたしか「レッツGO アイドル」。私、ヒールの靴って苦手なんですけど、当時ははいていたんですね。重心がなくなっちゃって、フラフラしながら歌ったりしたことも。

そして夏、なんといっても、東京・日本青年館でのコンサートを思い出します。会場に向かうタクシーの中で、「今夜は神宮球場でナイターがあるから、人がすごいなあ」ってタクシーの運転手の方が言ったんです。ところがそれが、私のコンサートに来てくれた人たちだって、あとでわかったときは信じられなくて、ホントうれしかったです。めいっぱいガンバリました！

忙しくてもオニギリで元気！

映画「ザ・サムライ」の撮影がスタートしたのは10月です。このころは新人賞レースの時期と重なって、毎日たいへんでした。映画の撮影って、朝がすごく早いんです。4時起き！ なんて日も何日かあって、睡眠時間が1、2時間なんてことも。でもね、私、ぜんぜんやせなかったんですよ。「体力つけなきゃ！」って、撮影の合いまによく食べてましたから。えっ、何を食べてたかって？ そうですねえ、オニギリが多かったですね（笑）。

不安、そして満足感。やった！

そして'86年。デビュー1周年の初めての本格的なコンサート「LITTLE RAINBOW CONCERT」を3月に東京・名古屋・大阪でやりました。

このときは緊張しましたよー。ステージの初日の3日前くらいから食欲がなくなっちゃって、「どうしよ〜う！」って大不安。それで、こんな夢も見たんです。アンコールのときに、みんなが帰っちゃう夢……。でも、みんなのおかげで最高のコンサートができました。ホントに、どうもありがとう♥

ほかにもまだある！ のりりん活躍メモ帳

ファンのキミなら、もち聞いてたよね！ のりりんの楽し〜いおしゃべりが聞けた「ひみつのエアメール」（ニッポン放送・放送終了）「もっと続けてほしかった！」の声も多いけど、今のところ、のりりんがラジオ番組をやる予定はナシ。残念〜!!

そしてCMのお話。のりりんが今まで何本のCMに出たか当ててみんしゃい。答えは、ナント10本！ ロッテでしょ、牛乳石鹸でしょ、郵便局でしょ……もう書ききんない！ とスゴイのだ。

⬆写真提供／ロッテ・アド

のりりんの歌、ぜ〜んぶ知ってる？

●シングル

「春色のエアメール」（'85年3月21日発売）作詞・作曲／EPO B面／「秘密の17才」★ふりつけの指の動きが愛らしかったね！

「青い風のビーチサイド」（'85年6月21日発売）作詞／麻生圭子 作曲／岸正之 B面／「ジンジャー」★ミニの衣装が似合ってたな。

「さよならと言われて」（'85年9月21日発売）作詞／銀色夏生 作曲／呉田軽穂 B面／「デ・リ・ケ・ー・ト」★しっとりと聴かせる。

「虹色スキャンダル」（'86年2月26日発売）作詞／湯川れい子 作曲／久保田利伸 B面／「感性のままに」★B面は映画挿入歌。

新曲

「NO WONDER」（'86年5月21日発売）作詞／沢ちひろ 作曲／芹澤廣明 B面／「三枚の写真」★夏に向けて、典子ちゃんのパワーが爆発した曲。踊りたくなるよ！

●アルバム

「Straw Hat」（'85年7月21日発売）★ヒット曲「春色のエアメール」をふくむ典子ちゃんのファースト・アルバム！ 新鮮!!

「Bellflower」（'85年12月8日発売）★うれしいピクチャーレコード盤。「いっぱいの月見草」は、隠れた名曲だ。ベスト盤。

♥のりりんの歌には甘ずっぱーい恋の味がするんだよね。のりりんの歌を聴いて、思いっきり、青春しちゃおう！

第二章

のりりん タイムス

♥"変身・典子"のナゾを解くキーポイント②

発行所〒160 東京都新宿区三栄町8 いかりビル2 のりりん新聞社

西武 清原選手の"愛の告白"に典子、大赤面！

高校野球の選手にはイジョーなまでに"大好き光線"ビシバシの松本典子さん(18)が大感激！　なんと、高校球界出身のプリンス、話題の清原和博選手（西武）が、「好きなタレントは松本典子さんです」と告白した!?　本紙は典子さんに喜びの声を聞いてみた。

「小学校5年生くらいのころから、ずーっと高校野球のファンでした。私、江川選手が作新学院で投げていたころも知っているんですよ」

というほど、高校野球の熱烈ファンの典子さん。担当マネージャーの佐藤智春さんも、こう証言している。

「この子ね、野球選手に自分の名まえ出されるのが好きなの。高校野球の選手名簿とか見て、"好きなタレント"のところに松本典子って書いてあると『キャー！』って言って、そこだけいつも見てるんですよ」

こんな典子さんだから、今回の清原選手の告白には一発でKO!?

「（まっかな顔をして）エ〜ッ、そうなんですかあ!?　ホントにそうだったら、すご〜くうれしいです。光栄です!!　ワァ〜ッ。

じつは私、群馬で国体があったとき、PL学園の藤本さんって投手の人が好きで、もちろん、清原さんも"わっ、カッコイイなあ"って思って見ていたんですけど、学校を休んで観戦しに行ったことがあるんですよ。それほど大好きなんです!!」

清原選手のコメント

⬆西武・清原選手

「明菜さんの実家も、ボクの住んでいる合宿も同じ西武線の沿線にあるんです。だから、ボクと明菜さんは"運命の赤い糸"で結ばれているです。好きです、明菜さん！」

（Number143号より）

と、有頂天の典子さん。

ところが、のちに本紙が調査したところ、清原選手の今回の告白は、まったくの事実無根と判明!!　清原選手の好きなタレントは、中森明菜さんだということがわかった

➡「ピエーン、食欲がなくなりました」の涙の典子さん。

悲しみに沈む典子さん……。なんとか立ち直ってほしい。ああ、典子さ〜ん♥

※この記事は、本紙記者の誤解により生じたものです。もう、おバカさんなんだから！

4コマまんが

冗談じゃ、ありませんのよ

大スクープ

ドッキリ発言ー「23歳で結婚します!」

読者のみなさん、ご静粛にお願いします！ここで、重大ニュースを発表いたします。

芸能界に入る前から、「早く結婚して、かわいいお嫁さんになりたい」と希望していた典子さんですが、このたび、いよいよ正式な式の予定が決まったもようです。

「あと5年、23歳で私は結婚する予定です！」

それに備えて、もう仕事の合間をぬってモーレツな花嫁修業をしているという典子さん。

「料理の本を見て、いろんなお料理に挑戦してるんですよ。得意なのはカスタードプリンでしょ、それからご飯、みそ汁、それにスイートポテトや大根の煮物、ビフテキなんかもいけますね。そうそう、最近はカレーうどんに凝っているんです。」

うーん、スゴイ。

前田のマネージャー・佐藤さんも、このモーレツぶりには驚いているようで、「夜中に『肉ジャガの作り方教えてくれる？』なんて電話してくるんですよ」と、眠そうな目をこすりながら本紙記者に語ってくれた。

なお、気になる典子さんの理想のダンナ様像は？というと、

「私、料理や洗たくは好きなんです。でも、そうじはちょっと苦手なの。きちんとかたずけても、すぐに散らかしちゃうんですよね。それで、どこに何があるのかわからなくなっちゃうんです。だから、ダンナ様は記憶がいい人がいいんですけど♥」

おいキミ、立候補してみないか！

幻の〝金太郎カット〟の真相はこれだ！

昨年暮れ、突然、肩までのロングヘアをバッサリ切って世間をアッと言わせた典子さん。長い間、その理由は秘密のベールに包まれていましたが、本紙はついに、その真相をキャッチ!!

「デビューして2年目は、やっぱり新しいイメージを作らなくちゃダメだっていうレコード会社の方針で……。私、長い髪が好きだったから、『切りなさい』って言われたその日は、ショックでひと言もしゃべらなかったんですよ。もう悲しくって」

それでも、なんとか勇気を出して美容院でカットした典子さん。

「みんなは『かわいいね！』って言ってくれましたけど、自分じゃ〝何かヘン〟って思ってました。だって髪を洗ったら髪の量が少ないんだもん」

髪は乙女の命、なのであります。

⬆ショックから立ち直って、現在は元気いっぱいの典子さん！

全日本のりりんクイズ選手権大会

パンパカパ〜〜ン！クイズ選挙権の開幕です。正しいかどうか〇×式でね!!

Q1 本名は佐藤智春だ。

Q2 群馬県で生まれた。

Q3 中一のときテニス部。

Q4 ミス・セブンティーンコンテスト決戦大会で歌った曲は「コントロール」だ。

Q5 そのときのエントリー・ナンバーは3である。

Q6 いっしょにグランプリに輝いたのは、芳本美代子ちゃんである。

Q7 映画「バロー・ギャングBC」ではセリフなし。

Q8 その映画で、モッくんとキスシーンがあった。

Q9 ファースト・コンサートは日本青年館だった。

Q10 2度目の映画は「ザ・ローニン」だった。

Q11 金太郎にあこがれて髪を切った。

Q12 授業中は寝ている。

Q13 書道五段である。

Q14 西武ファンである。

Q15 江戸川乱歩が好き。

Q16 安全地帯が大好き。

Q17 保母さんになりたかった。

Q18 初恋は中三のとき。

Q19 ピアノが弾ける。

Q20 犬が大好き！

※さて解答編。1問5点だ。①×（佐藤美和子）②×（東京都三鷹市）③〇④〇⑤〇⑥×（網浜直子ちゃん）⑦〇⑧×（ヤッくん）⑨×⑩×（ザ・サムライ）⑪×（新しいイメージを出すため）⑫×（ノートをとっている）⑬〇⑭×（巨人）⑮〇⑯〇⑰×（電話交換手）⑱（幼稚園のとき）⑲〇⑳〇

（100点〜80点の人）偉い！のりりん杯をドーゾ。（75点〜55点の人）あと一歩。ガンバレ！（50点〜30点の人）この特集を最低20回は読み直すこと！（20点〜0点の人）帰りなさい!!

♥のりりんトピックス

天国で幸せになって…

岡田有希子さんの突然の死——。同じ18歳という年齢もあって、典子さんの悲しみは大きかったようだ。

「ちょうどお仕事が休みの日で、ずっとテレビを見ていました。かわいそうです。どうしてあんなことに……（涙）。ごめい福をお祈りします」

退屈な授業もバッチリ

忙しい仕事のおかげで、今年も高校3年生、留年しちゃった典子さん。でも学校はスゴク楽しんでるみたい。

「私、黒板の字をノートに写しているのが好きなんです。いろんな色のペンを使って、とってもキレイなのよ」——ワ〜イ、見たいよお！

第三章

♥"変身・典子"のナゾを解くキーポイント③

のりりんのココロに大接近インタビュー！

さて、さて、のりりん特集の最後を飾るのは、典子ちゃんへの大接近インタビューだ。いつもキラキラ輝いている典子ちゃんのココロにせまっちゃおーというワケね。これを読んで、キミも典子流ライフスタイルを学んじゃおうぜ！

オシリ、フリフリのふりつけは、私のアイデアです

――いきなりだけど、このごろの典子ちゃんって、スッゴク輝いてるね！

「エッ！　そうですか？　２年目を迎えたし、コンサートもやれたし、やる気ゼッコーチョーってカンジで、仕事がすごく楽しんです。今までは、なんか"やらなくっちゃ！"って部分が強かったんですけど、今は、楽しくて楽しくて……そのせいかもしれません」

――新曲「NO WONDER」は夏にピッタリね！

「もう、一生懸命歌ってます！」

――衣装も超ミニで、刺激的だし。やめられまへんなあ～。

「この夏は、"かわいらしくて刺激的な女の子"がテーマなんですよね」

――ニャルほど！

「ふりつけも自分で考えた部分があるんですよ。それは、オシリふるところ(笑)。レベッカのコンサートビデオを見ていて、NOKKOさんのふりがカワイイなあって思って、それでさっそく取り入れたんです」

周りの人が注意してくれても、やっぱりドジやります

――エライなあ～。で、最近、ドジのほうはどう？

「なんでそうなるんですか？(笑)えーと、相変わらずです(笑)。それで、私のドジもすっかりユーメイ(？)になったもんで、けっこう、周りの人も注意してくれるんですよ。この間も、スタジオで撮影があって、終わって帰るとき、何度も何度も『忘れ物ないか？　大丈夫か？』って、言ってくれて。私も『ハイッ、絶対、大丈夫ですよ！』って、スタジオ出てきたんです。でも、ソク、スタジオへ逆行。その日、学校のコートを着てたんですけど、それをシッカリと忘れてたんです。なんか、来たときより身が軽いなあ～とは思ったんですけどね……。やっぱり、これは直りそうもありません」

今の幸せ、みなさんに分けてあげたいくらいです！

――でも、典子ちゃんなら許せちゃうもん！　で、そうやってドジをふみながら(笑)、2年目を迎えたんだけど…。

「そうですね。いろいろ、細かいことを考えれば、怒られたりして悲しかったりしたこともありました。でも、今になってみると、ぜんぜんないって、言ってもいいくらいです。歌を歌ってて、すごく楽しいんですよ。私って、趣味ってほとんどないけど、仕事が趣味ってカンジになってきましたから。がんばります!!」

――ウーン。歌手の鏡ですなあ。

「もし、１週間、仕事がオフになったら不安でしょうね。なんにもなくても事務所に出ちゃったりするんじゃないかなあ(笑)。それくらい、今、仕事が楽しいですね。この幸せ、みなさんにも分けてあげたい！　なんちゃって!!」

この夏は、かわいく、シゲキ的にせまるの！

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを希望の方は、返信用封筒と120円分切手を同封のうえ、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで"アイドル・データバンク・リスト希望"と書いて送って下さい。リストを郵送します。

直筆メッセージ

みなさん こんにちは、、
のりりんです♡
私の新曲♫NO WONDER♫
もう聞いてくれたよね、、?
アップテンポで覚えやすいでしょ、
♪もう1度kissさせて…♪な
んて ちょっぴり色っぽいフレー
ズもあってすごく気に入ってます。
今年の夏は この♫NO WON
DER♫で刺激的にかわゆく迫り
ますからね、、 にんじん
新しい典子を可愛いがってね (まる)

のりりんから合計109名に大プレゼント！

サイン色紙 10名

ステッカー 90名

ポスター 8名

Wカセットポスター 1名

♥のりりんサマから、うれちープレゼント（CBS ソニー提供）だよ。155ページの応募方法を見て、この特集へのリクエストも書いて送ってね。

●松本典子データ

項目	内容
本　名	佐藤美和子
ニックネーム	のりりん
生年月日	昭和43年1月30日
星　座	みずがめ座
血液型	B型
出身地	東京都
サイズ	身長157cm、体重44kg、バスト79cm、ウエスト58cm、ヒップ84cm、足の大きさ22.5cm
出身校	伊勢崎市立第一中学校卒業、現在高校在学中
趣　味	音楽鑑賞（レベッカ、安全地帯）
特　技	ピアノ、書道五段
家族構成	両親、姉
デビューはいつ？	昭和60年3月21日
ディスコグラフィ	★シングル――「春色のエアメール」('85.3.21)、「青い風のビーチサイド」('85.6.21)、「さよならと言われて」('85.9.21)、「虹色スキャンダル」('86.2.26)、「NO WONDER」('86.5.21)、★アルバム――「Straw Hat」('85.7.21)、「Bellflower」('85.12.8)
TVドラマ出演歴	なし
CM出演歴	ロッテ「イタリアーノ・アイスクリーム」、牛乳石鹸「シャワラン・スタイリングフォーム」、ソニー「Wデッキ」、近畿コカ・コーラボトリング「ロイヤル・サワー」、東京郵政局ポスター、東京商工会議所ポスター他
どんな性格？	負けずぎらい
自分の体で好きな所	口もと、肩
自分の体できらいな所	耳、おでこ、まゆ毛、ほっぺた
好きなファッション	清そな感じの服。ルイス・キャロルのもの
好きなスポーツ	野球観戦
好きな動物	文鳥
きらいな動物	ムカデ、ゴキブリ、ハエ、大きな犬
好きな音楽	邦楽（ニューミュージック）
好きなアーティスト	安全地帯、レベッカ、杉山清貴＆オメガトライブ
きらいなアーティスト	なし
好きな食べもの	肉類、果物（とくにオレンジ）、カレーうどん、ほかイーッパイ！
好きな色	白、ピンク、黒
好きな絵	ルノアール、人じんの絵
好きな場所	自分のお部屋
尊敬する人	人間をつくった人
理想の男のコ	男らしくて、やさしくて、頼りがいのある人
きらいな男のコ	不潔な人（髪の毛がボサボサの人）、プレイボーイの人
よく見るTV	ドラマ（サスペンスもの）
好きな映画	ザ・サムライ
旅行したい国	ヨーロッパ（スイス、オランダ）
占いを信じるか？	信じます
初恋はいつ？	幼稚園のとき
いちばん大切にしているもの	ファンからのプレゼント
愛読書	推理小説（夏樹静子、西村京太郎、江戸川乱歩）、林真理子
ライバルはだれ？	ほかのタレントのみなさんと自分自身
弾ける楽器	ピアノ
欲しいもの	広い家、自転車
キスの経験	なし
チカンにあったことある？	よくあいます
結婚は何歳のときにしたい？	23歳前後で！
コンピュータをどう思う？	日本の最先端をいってる。中を改造してみたい！

★ジャーン！次号は、ドラマ主演はりきる、われらが"アミハマ"、網浜直子ちゃんの登場だっ。もち、ジュージツの特集、期待しておくれ!!

メロディ・データ

前号から始まったメロディ・データ。今回は松本典子の新曲「NO WONDER」。前号を買っていない人のために説明すると、アイドルデータバンクのプログラムに少し手を加えると、データ検索中にそのアイドルの持ち歌のメロディが流れるといったものだ。前号を買えなかった人は、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、"メロディ・リストを送れ" と書いて送って下さい。リストを送ります。

NO WONDER

作詞…沢ちひろ
作曲…芹沢　明
歌……松本典子

お天気でかわる　あいつの girlfriend
気にしていたら　とってもハートがもたない
アタシほどあの娘は　わがままじゃない
だからす・こし Maji になってあげたら
うまくケンカができなくて、ともだちにさえなれなかったけど
部屋に残したラクガキを　たどる—指が—何故か—イ・タ・イ
NO WONDER　NO WONDER
つまずくほどのメモリーあるわけじゃないのに
NO WONDER　NO WONDER
不意にあいつの声が　聞こえた気がして
ラジオの声　あげた

磁石のピアス　すこしずれていたね
傷つくことが　できないアイツなの
強情りなアゴ　ツンとあげてるのは
瞳のおくの　さみしさ隠すため
波をかぶった防波提　涙とばした横顔いかしてる
そんな場面がくるくるとまわる—むねが—何故か—イ・タ・イ
NO WONDER　NO WONDER
不思議なことじゃないわ　ちょっと本気だった
NO WONDER　NO WONDER
海が見たくなるほどセンチじゃないけど
あの日のサンダルはいてた
NO WONDER　NO WONDER
つまずくほどのメモリー　あるわけじゃないけど
NO WONDER　NO WONDER　NO WONDER
あの娘にスキと唇　うごくそのままに
もいちど Kiss させて

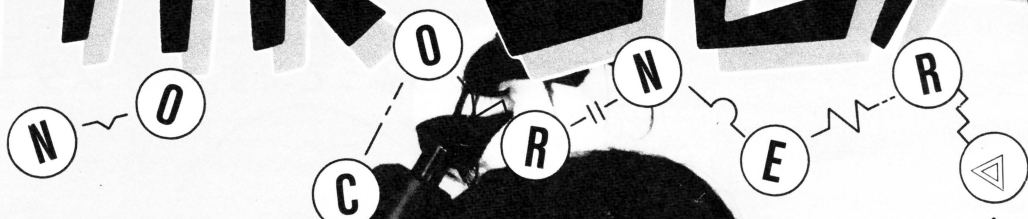
データ・リスト (NO WONDER)

```
T128V1006L8@27
GGGGGGGGGGGGF4E-F4.E-&E-&E-
R4DDDDDDE-E-4D&D2E-E-E-E-E-CGF&F1
GGGGGGGGGGGGF4E-F4.E-&E-&E-RE-E-D
CE-4E-&E-2GF4F&F2E-4E-E-DCDE-&E-1R1
CCD4E-4D4E-D&D4DE-DC4D&D2&D2R1
CCCCD4E-D&D2RDDE-D4B-C&C&B-&B-&B-2R1
CCCCC4CD&D1E-4E-4E-4FG&G1
A-A-4A-A-A-4A-A-G4A-&A-2B-C4B-&B-2RB-4B-B-B-B-B-
G4FE-&E-2RB-4B-B-B-B-B-G4FE-&E-2&E-2
E-E-E-E-E-E-E-E-FG4F&F2A-A-A-A-A-A-A-A-FB-4B-B-B-B-B-
G4FE-&E-2RB-4B-B-B-B-B-G4FE-&E-2&E-2RE-E-E-
E-E-E-E-E-E-E-E-FFGF&F2A-2A-4A-B-&B-1
A-4G4F4E-C-4E-4F4E-4E-1&E-1

GGGGGGGGGGGGF4E-F4.E-&E-&E-
R4DDDDDDE-E-4D&D2E-E-E-E-E-CGF&F1
GGGGGGGGGGGGF4E-F4.E-&E-&E-RE-E-D
CE-4E-&E-2E-GF4F&F2E-4E-E-DCDE-&E-1R1
CCD4E-4D4E-D&D4DE-DC4D&D2&D2R1
CCCCD4E-D&D2RDDE-D4B-C&C&B-&B-&B-2R1
CCCCC4CD&D1E-4E-4E-4FG&G1
A-A-4A-A-A-4A-A-G4A-&A-2B-C4B-&B-2RB-4B-B-B-B-B-
G4FE-&E-2RB-4B-B-B-B-B-G4FE-&E-2&E-2
E-E-E-E-E-E-E-E-FG4F&F2A-A-A-A-A-A-A-A-FB-4B-B-B-B-B-
G4FE-&E-2RB-4B-B-B-B-B-G4FE-&E-2&E-2RE-E-E-
E-E-E-E-E-E-E-E-FFGF&F2A-2A-4A-B-&B-1
A-4G4F4E-C-4E-4F4E-4E-1RB-4B-B-B-B-B-
G4FE-&E-2RB-4B-B-B-B-B-G4FE-&E-2&E-2
E-E-E-E-E-E-E-E-FG4F&F2A-A-A-A-A-A-A-A-FB-4B-B-B-B-B-
G4FE-&E-2RB-4B-B-B-B-B-G4FE-&E-2&E-2RE-E-E-
E-E-E-E-E-E-E-E-FFGF&F2A-2A-A-A-B-&B-1
A-4G4F4E-C-4E-4F4E-4E-1&E-1
```

ひろばのコーナー

HIROBA

NO CORNER

過激なキミに触発されて
ついにひろコも過激派宣言!?

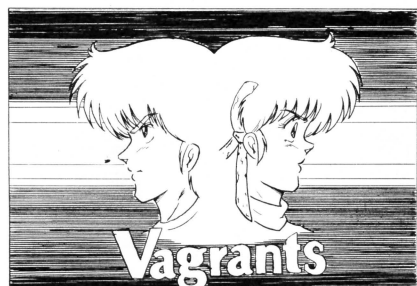
夏がくれば思いだす!?

■リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
■ひろコのセッショントーク
■エキサイティング・ライブラリー
■マークのおののき探険隊
■パズルクイズ
■先月の懺悔
■インフォメーション
■コンプティーク・ビルボード
■ザ・プレゼント

READERS TALK & GRAPHIC GUERRILLA

新コーナーも加わって、ますます花ざかりのリーダーズトーク&グラフィックゲリラ！ みんなのハガキのおかげで、ひろコもしっかりとRPGしちゃってます。さあ、スタート！

▲山梨県　佐藤さとるクン　住所もキチンと書いてね

島田和幸クン 文句がきたゾ

●あまいっ！　5月号の「譲ってほしい」と6月号の「リーダーズトーク」にのってた島田クン！　オレなんか4月号の「譲ってほしい」にのせてもらった者だけど、W〒で送ってこないやつならまだいい。オレんとこには、いきなりカセット送ってきたやつが2人もいたぜ！　ホントに困ったヨ。(ちなみに、オレは島田クンのとこにW〒で出したのだが返事がきてない…)

東京都　村松浩　15歳

●おい！　6月号の島田和幸クン、何がエチケットを守れだ！　おらァ、60円切手同封したのに返事がこねえぞ！　てめえでできねえことを人に説教たれてやらすな！　手紙をもらったら返事を出すのが当然と思っている私は間違っているでしょうか…。

埼玉県　坂本晃

※島田和幸クン！　以上の通りです。すみやかに返事を出しましょう。　（ひろコ）

新企画！

●コンプティーク編集部のみなさん、コンニチワ!! コンプティークは毎月読ませていただいてますが、いつも超A級のバグ&隠れキャラばかりで、私たちのような者が出るチャンスがないのダ！　そこで、新企画！「ミニ・バグ&隠れキャラ」のコーナーをつくってしまおう。どんなにショーもないことでも、おもしろければ掲載して、それが何10回もあれば（個人の情報が）ジェネラル会員になれる、という大胆なコーナーにしてほしいな。この企画を採用していただけたら、私も会員に……（ゴマスリ、ゴマスリ）なりたいなあ。ネェー、編集長さ〜ん

大分県　宮本正城　12歳

※正城クン、さっそくその企画採用します。楽しい企画があったら、また送ってネ。　(編集長)

▲石川県　どてらクン　思わず興奮しちゃった(ヨシダ)

無理だ！

●コンプティークを5月号から買って、面白かったので6月号も買ったけど、そうするうちにファミコンよりもパソコンの方が面白そうに見えてきて、パソコンを欲しくなってしまいました（欲しい機種はPC－8801シリーズ）。

ところが、パソコンを買うお金もないし、パソコンを置く場所もない。交換できるような物もない。

誰か、こういうボクにパソコンとソフトと置く場所をください。

京都府　下村行能　14歳

※いません。素直にあきらめて(ひろコ)

◀三重県　高村和寛クン　当然だーい！

ゲームアイドル BEST10

今月からスタートの、「ゲームアイドルBEST10」。6月号で募集を開始したばかりだというのに、きました、ハガキがたくさん。さっそく発表しちゃいます。

①霧姫（影の伝説）
②ゼルダ姫（ゼルダの伝説）
③リン・ミンメイ（超時空要塞マクロス）
④慶子ちゃん（その後の慶子ちゃん）
⑤エリカ（エリカ）
⑥プリンセス・アン（ハイドライドS）
⑦ピーチ姫（スーパーマリオブラザーズ）
⑧亜美（くりいむレモン）
⑨ひろコ　⑩エミー（Emmy II）

集計の結果、左のようになりました。1位、2位はゲームの人気がそのまま反映されたようだね。リン・ミンメイはアニメの人気をそのままひきついだ感じ。以下、ちょっと見当ちがいの女のコ（たとえば、亜美とかひろコとか）もランク入りしてるけど、ま、今回だけは許してあげよ。

来月もBEST10やります。どんどんハガキ送ってください。ファミコン、パソコン問わず、キミの気に入ったゲームアイドル3人の名前を書いて送ってちょ。

▶岡山県　地球丸クン　ア！

連射の練習！

●最近、連射の練習にこっている。パワーリストを右手にまきつけ（スケバン刑事みたいに）連射する。これが意外ときつい。はじめの方なんか手が上にあがらなかった。しかし、今は余裕、余裕。すげぇだろう！

東京都　杉山康成　13歳

※あんまり無理しないよーに。ケガしちゃうぞ。（ひろコ）

特製ホットケーキだ！

●この前、いやなヤツが僕の家に来た時、そいつにホットケーキをつくってやった。その中味は、ウスターソース、なんばん、こしょう、トマトケチャップ、マヨネーズ、ママレモン、洗顔クリーム、納豆、かつおぶし、酒etc.をまぜたものを食わしたら、そいつはなぜか腹をこわさなかった。

北海道　荒谷匡範　18歳

※そいつはうまそうだな。（タカノ）

今月の元気！

●ナイコンなのにソフトを買って、4.5kmもある友達の家にかよってゲームする奇特なボク。

ゲンゴロウ君

▲東京都　小林吏人クン
筋肉が男の色気を感じさせます

▲京都府　五代淳子サン
毎度ッ！　宣伝アリガトさん！

▲北海道　伊藤洋一クン
長いイラストだッ！

あぁ爆笑のカンチガイ

●オレのクラスの友達で、先生に「学生服の中にはシャツを着てこい」と言われ、次の日、先生が「着てきたか？」と聞いた。そいつの服の中を見てみると、Tシャツを着ていた。先生は笑いながら「カッターシャツのことだ」と言った。その時、クラスで大爆笑があったことはいうまでもない。そいつのあだ名は、“シャツ”だ。

和歌山県　炭蔵隆弘

※よくあるカンチガイです。笑って許してあげましょう。（ひろコ）

今月の限度知らず

●ゲームに熱中しすぎて、少しはげてきた僕！　養毛剤をつけてガンバリマス。

埼玉県　橋本款　19歳

※仕事ではげてきた僕！（ツノダ）

▶大阪府　ムッツリスケベくん
Hだけじゃないぞ！

編集部の実態！

●コンプティークの6月号を読んで、ライター募集についてくわしく知りたいと思い、編集部に電話してみた。経験者優遇と書いてあったけど、僕には経験がない。そこで、雰囲気を出すために（？）ゲーセンから電話をかけてみた。すると、「もっと静かなとこからかけて」と言われた。静かなとこからかけてみると、編集部もほとんどゲーセンなみの音がしていた。しかも、「キェーッ」「ウワーッ」とかの奇声を発している人がいた。編集部ってゲーセンの中にあるんですか？

埼玉県　米田清　19歳

※失礼、あの声の主は私だす。『グラディウス』に夢中でした。なお、編集部は日々ゲーセン化しつつあります。（サトウ）

今月のヘンなヤツ

●クラスにクッパににているやつがいて、みんなはそいつを“スーパーマリオの敵”とよんでいる！　その子は、マリオのやられた音をきくとコーフンする！

富山県　若林智弘　14歳

※今度、その子の写真を送ってください。ただ、見てみたいだけなんですが……。（ひろコ）

◀茨城県　ERIKA TAMAROサン
エロイなッと！

隠れサトウ発見！

今月もドーッとハガキがきました（約3.5センチ分）。カートリッジシールの中に隠れてたんだけど、しっかり見つかっちゃったな。それじゃ、“隠れサトウの手形”の当選者発表！　長野県の池田将之クン、大阪府の木村幸一クン、兵庫県の佐藤新吉クン、千葉県の植草将長クン、東京都の渡辺英和クン、以上の5名です。

さ〜て、7月号の隠れサトウ発見者へのプレゼントは、なんと、コンプティーク・オリジナル（あたりまえか）の“隠れサトウ・バッジ”だ。カラーの隠れサトウ・バッジの欲しい人、さァ、ハガキを出そう。（隠れサトウ）

ひろコのセッショントーク!!

な、なに? ファミコンが入試に役立つとは知らなかったざぁます。なんて、思わずお母さんも立ち読み! のセッショントークです

ファミコンは2人用か1人用か!?

ひろコです。この頃は、新聞の投書欄でもファミコン関係の記事が少なくなったし、マスコミでも「とにかくスゴイ!! ファミコン」式の記事も昔ほどではなくなってきたね。大人の方が、もうファミコンを認知したってことかな。そう、どんなに文句言ってもファミコンはなくならない! なぜなら、おもしろいからね!! というわけで最初のおたより、いきます。

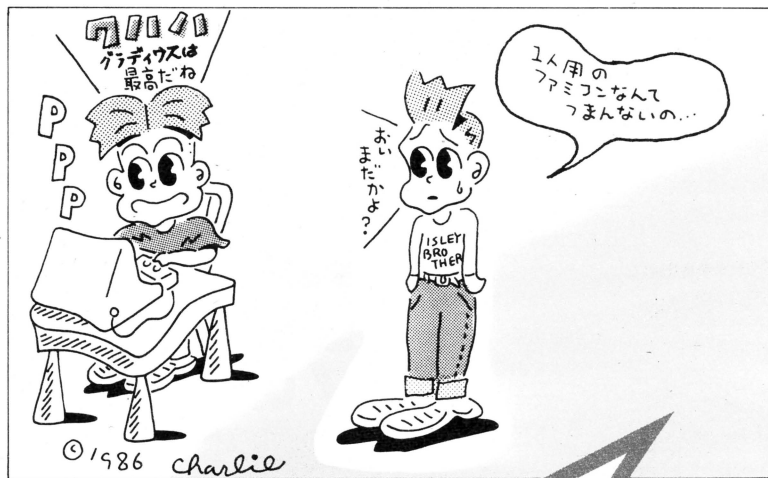
「はじめまして、ひろコ様。さっそくですが『ファミリーコンピュータ』という言葉は、何を物語っているのでせうか。そう、家族のコンピュータですね。だからみんなで楽しむように2人用もあるわけです。でも近頃のソフトはみーんな1プレイ用で2人でできるものはほんの少し。なぜ2人でいっしょにできるゲームがないのでせうか? RPGなどは別にして、なんでシューティグゲーム、リアルタイム・アドベンチャー(例・チャレンジャー)などまで、1プレイ用なのでせう? これでは"ファミリー"じゃないですね。ヒロコ様、みなさんどう思いますか?」(千葉県 渕矢勝美クン・16歳)

ふむ。そういえばそうだな。最近なんとなく1人でじっとりと楽しむゲームが少ない気がするね。今はマルカツに移った事情通ユニー塚田氏に聞いてみよっと。

「そうだね。その傾向はあるかもしれないな。もともとね、"2人用"は、ゲーセンの発想なんだよ。テーブルをはさんで2人でやるってとこからきてる。もう一方、"一人用"は、パソコンの発想ね。パーソナル。だから、元はパソコンのソフト・ハウスだったハドソンなんかは、1人用が多いのかもね」

なんだって。そういえば、こないだ取材でお会いした任天堂の方は、「ファミコンはあくまで遊びのコミュニケーションを大切にしていきたい」と語っていたけど、任天堂はほとんどのソフトが2人用だもんね。ソフト会社別で分析できるかもしれない。「2人用ファミコンを増やして!」の渕矢クンに意見のある人は、おたよりくださいね。

さてひろコは、地下鉄で編集部に通勤してるんだけど、こないだ車内でおもしろい広告を見たんだ。どっかの予備校の広告。

1*2=2、1*3=4、1*4=6
2*1=0、2*3=6、2*4=9

先月の懺悔!!

まずは京都の下村クンからひろコあてに来た手紙。

「さっそくですがボクの訴えを聞いて下さい。6月号のP153に5月号のパズルクイズの解答がありましたが、それを見て腹が立ちました。たしか5月号の問題は『迷路の中の危険なキャラ、ネズミ、キツネ、ガイコツ、コウモリ、バクダン、炎、水蒸気がある場所を通ることはできない』となってましたよね。とゆーことはタコの所は通れるんですよね。ところが6月号に載った解答はなんです。タコの所を通ったボクの順路とちがうじゃないですか。つまりタコの所を通るともう一つの正解があるわけですねー。とゆーわけで2つ正解のある問題を出したひろコは、わ~い、ザンゲだ、ザンゲ!!

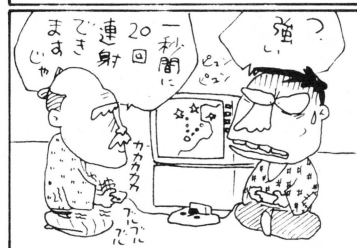
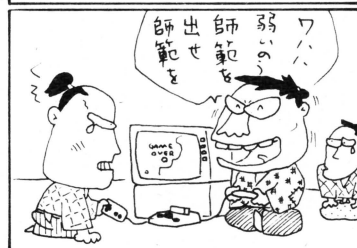
なるほど、下村クンのゆーと一りです。ホントーにゴメンなさい。

イラスト/原美恵子

全面広告 **わたし、ファミコンの味方です**

ファミコンのおかげで頭のよくなった山田さん(16)　ファミコンのおかげで自閉症のなおった日影さん(43)

大江戸裏ワールド

中野豪

3＊1=0、3＊2=4、3＊4=12
4＊1=0、4＊2=5、4＊3=10
ある計算の規則「＊」があり、左のように計算されるとします。このとき、次の問いに答えなさい。
①5＊5はいくつですか。
②(2＊5)＊4はいくつですか。

………こりゃなんだ？　(61年度聖光学院中学の入試問題より) とクレジットが入ってる。う～え～、きょうびの中学入試はこんなんか？　とひろコは、しっかり考えてみた。ふーん？ふーん？　答がわかるより先にビビビーンと気がついてしまった！　これは、ファミコンの必勝法探求及びバグ＆隠れキャラ探しと、そっくりではないか？『コロコロ』誌に載ってた〝裏技発見まんが〟を応用し、＊という演算(ブラックボックス)をはじきだせばいいのだ。そうか、ファミコンてタメになるんだなーと、ひろコはしみじみ感概にふけり、遅刻してしまいました。(答えは下。ひろコはとけたよ)

さてさて、タメになるファミコンのおたより。

「こんにちは、ひろコ。なんか世間ではファミコンは遊びでダメだ、ダメだっていってばかりだけど、ボクの話を聞いてください。家の近くに住むK君はいわゆる自閉症児だったんだけど、ファミコンやるようになってから、だんだんよくしゃべるようになってきたんだって。そのお母さんが、必勝法の本を読んで、教えるらしいです。全国にもきっとそんなことがあると思います。ぜひセッション・トークで紹介してください」(埼玉県・坂本慶一・12歳)

ふーん、そんなことがあるのか。タメになるっていうわけじゃないけど、他にも日頃、あまりおしゃべりするきっかけのないお父さんと、ファミコンのことで話をするようになったという、(香川県・テグザーぶし・10歳) のおたよりもあった。

ファミコン、RPGなどパソコン・ゲームに関するおたより、まってるよー。

INFORMATION インフォメーション

●『ハイテック』会員募集

本誌でおなじみの山下章氏とプロのライターたちが作った同人誌『ハイテック』が創刊されました。ゲームの必勝法や批評がズバリと書かれているユニークな本です。購読を希望する人は、①500円の郵便小為替②6×10cmくらいの白紙に自分の住所・氏名を記入したもの2枚を封筒に入れ、右記のあて先へ。

〒146　東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号
ハイテック編集部①係

●新『グラディウス』登場！

大塚食品のカジュアルな中華スナック『アルキメンデス』と、あの人気ゲーム『グラディウス』がドッキング!?　今、アルキメンデス2食分の上ブタ矢印マーク2枚を送ると、『グラディウス・アルキメンデス編』が4000名に当たるぞ！　ハガキにマークを2枚貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記して、〒100-91　東京都中央郵便局私書箱1539号　アルキメンデス係へ。7月4日まで。

〈文中の入試問題の答〉解答①24②39　a＊b=(a+1)×(b−1)の演算だったわけだ。できた？

エキサイティング・ライブラリー

今月も超興奮本を選りすぐり、過激にドドーンとキミたちに肉迫。エキサイティングAVGワールドへのご招待!!

先江進の興奮本ガイド②

クライブ・カッスラー著
『スターバック号を奪回せよ』
新潮社刊　440円

もしキミたちが冒険小説や活劇小説の面白さに出会ったことがないのだとしたら、クライブ・カッスラーの小説をすすめよう。アリステア・マクリーンではあまりにも重厚すぎて、最後のページに到達するまえにノックダウン。ジャック・ヒギンスでは大人の感性についてゆけない。とすれば、読みながら映画を見ているように、アクションシーンが頭の中でつぎつぎと展開してゆくような、ストーリーテリングの絶妙さ。カッスラーは興奮させてくれるぞー。『タイタニック号を引き揚げろ』は、映画としても有名だね。

最近発表されたカッスラー幻の処女作、これがまたスゴイ。のっけから美しい女スパイとの死闘に始まって、謎の海域に沈んだ原子力潜水艦の探索へと盛りあがり、アクションの進行とともに謎が解き明かされてゆくという、アクション&ミステリーの快調なテンポにのって、340ページを3時間で読ませてしまう面白さなのだ。

さてとストーリーは、

アメリカ海軍の最新鋭原子力潜水艦スターバック号が、極秘裡の航行試験中に行方不明となった。漂着した通信用カプセルから航海日誌が見つかるが、艦長の記述は要領をえず、遭難の原因はまったくわからない。捜査に乗り出したのが、タイタニック号引き揚げでも活躍するダーク・ピット。調査を進めるうちに、遭難地点と目される海域にかつて、神の怒りに触れて没した島があったという謎の伝説を知る。

沈没したスターバック号を発見し、ピットは海深く潜行して原船へと入ってゆく。生存者がいるはずもないのに、突然現われる狂った男。そして奇妙なかっこう、見たことのないような武器を持った敵が襲ってくる。海の底での闘いは、異様な緊迫感で読者をつつみこんでゆく。

そうこうするうちに、ピットは海底にある洞窟を見つける。そこに構築された美しい迷宮。このへんからは、AVG, RPGファンの私達をぐぐっとエキサイトさせてくれるのだ。迷宮の中にどんな陰謀が隠されているのだろうか。と話は突然ラストシーンまでワープして……キミへの問題です。

ミサイル攻撃を受けた海底洞窟は、大地震のように建物や岩壁に亀裂がはいり、倒れかかる彫像、ふりかかる石、急げピット。目の前の海に飛びこめ。そこから外の海に通じる穴があるはずだ。

BOOKS REVIEW

月面が舞台のガンダム秘話

ア・バオア・クー脱出直後、キミは謎の艦の攻撃を受けた。正体不明の“黒いザンジバル”。そして次々とキミを襲う、ガッシャ、アクトザク、ガルバルディの魔の手!!　なぜ試作モビルスーツ群がキミを狙うのか。敵の正体は謎。勁文社 580円

機動戦士ガンダム／最期の赤い彗星

氷河期から世界を守れるか

氷指山脈の「水晶の洞窟」の奥でアランシアの恐るべき雪の魔女が、この世に新たな氷河期をもたらし、世界を支配すべく魔力を駆使する。死にぎわの猟師から任務を託されたキミは、期待に応えることができるか!?　社会思想社 450円

雪の魔女の洞窟

不時着した飛行機の謎は？

内閣情報室のエージェントであるキミの乗った飛行機が、千歳から羽田への飛行中、突然、未知の所に不時着してしまった。乗客の中で助かったのは、キミと佳恵の2人だけ。この謎の地点から2人は無事、脱出できるだろうか!?　秋元文庫 450円

超能力者破壊せよ！

謎の青函トンネルとは何か

本州と北海道を結ぶ世界一の海底トンネルは、未だ不気味に放置されたままだ。巨費を注ぎこみ、数多くの犠牲者を出しながら、なぜか工事完成後、出入口が封鎖されたままなのだ。この青函トンネルの秘密とは何か!?　祥伝社 380円

青函トンネル大迷宮

王国を救えるのはキミだ！

キミはララッサの王、ヴァラフォールにつかえる勇士。ところで、ララッサは今や大荒れに荒れている。シャドー砦の奥に住むという魔王ダークローブ卿が、国を乗っ取ろうとしているのだ。キミは王国を救えるか？　創元推理文庫　450円

シャドー砦の魔王

はみだし情報：今、パソコン通信“EYE NET”に入会すると、話題の映画『子猫物語』の親子チケットペア券が抽選でもらえる。問い合せと入会の申し込みは、〒162 東京都新宿区河田町3-1(フジテレビ内) ㈱フジミック EYE NET事業部(☎03-357-1738)へ。6月30日(月)まで。

ウミニ　トビコム
アナヲ　サガス

ＯＫ。水面を泳ぎながらまわりを見まわしたが、穴は見つからない。

○○○　○○○──①

ＯＫ。外の海に通じる穴が見つかった。ピットが海面に浮かびあがったとき、激しい水のうねりとともに、海底迷宮の残骸が浮かびあがってきた。

というわけだが、ずいぶんやさしいブラインドコマンドだね。すぐにピンとこなかったようでは、ちと修業がたりないぜ。そんな人には、とくにこの小説を読んでもらいたい。面白い小説を読むということは、ＡＶＧやＲＰＧのイマジネーショントレーニングにもなるのだから。

事件が解決して数日後、ピットはカエナ岬の崖に立っていた。ずいぶん長いあいだ海を見ていた。敵ながらピットを助けてくれた、美しいサマー、彼女は海の底に埋もれてしまった。手に持っているプルメリアの花束が、南国の香りをただよわせていた。

○○○○○　○○○──②

ＯＫ。ピットは海に別れを告げて、車へと向かった。愛車ＡＣコブラは、土煙をあげて立ち去っていった。

プレゼント

今月のライブラリーで紹介した『スターバック号を奪回せよ』を10名にプレゼント。ただしこれはＡＶＧのエキスパート(？)にだけ与えられる特典なのだよ。とゆーことで、プレゼントはブラインドコマンド①の正解者の中から抽選で決定される。ちなみにブラインドコマンド②の正解は「ハナタバヲ　ナゲル」だ。ハワイのカエナ岬の崖に立つピット。あくまで青一色の海と空の境目、水平線に向かってプルメリアの花束を投げ、死んだ女に別れを告げる。海に背を向け去っていく男の姿。そしてエンディング・テーマ……。どうだいイキな映画のラスト・シーンってとこだろう。

さて、応募先だが、〒160 東京都新宿区三栄町８　いかりビル２　コンプティーク編集部　エキサイティング・ライブラリー係

キミたちの挑戦を待っている!!

宇宙のヒーローになれるか

巨大な脳、恐竜、星人…。思いもかけぬ怪物が、次々とキミに襲いかかる。暗黒の次元とは、いったい何のことだろうか!?　そしてキミと2―Tor(トゥートー)はそこで生きのびられるか。愛艇チャレンジャーで出発。長井裕美子／訳　朝日ソノラマ 400円

暗黒の次元

誌上でカンフーが楽しめる

鷹拳、蛇拳、ヌンチャク、棍などを身につけたキミは、カンフーの達人。学ぶものはもう何もないと思っていた時、"拳王"なる残忍な支配王の存在を知る。大きな戦いに胸おどるキミだが、はたして拳王を倒すことができるか？　桐原書店 550円

烈拳カンフー大冒険

パソコンゲームが楽しい!!

『秀作アドベンチャーゲーム』『秀作ロールプレイングゲーム』『秀作ＡＲＰＧ』からお助け編まで、パソコンゲームのことならなんでもござれ！　パソコン持ってない人でも、読めばゲームの世界にひたれるゾ！　山下章／著　電波新聞社 1700円

チャレンジA.V.G&R.P.G.

セガのソフトならおまかせ

セガの最新作『忍者プリンセス』『青春スキャンダル』『サテライト７』『シーソー』『不思議のお城ピットポット』『テディーボーイ・ブルース』など、全９タイトルを収録。好評連載の『ロードランナー解法』などもお役立ちだネ！　弓立社 750円

セガ㊙ハイテク集

パソコン通になるために

ヒトの考えを映しだす…、それがパソコン。進化した人間の道具として、その使い道はどんどん幅広くなっている。パソコンとは何か、使い方は？　そしてプログラムの方法まで、初心者だってこの一冊を読めば、すべて納得。講談社 2000円

パソコン武芸帳

プレゼント

今回も充実した本がいっぱいで、どれも読みたくなっちゃうネ。そこで、このページで紹介した本、各一冊ずつプレゼント。どの本が希望か、しっかりタイトル名を記入して応募しておくれ！　じとじと梅雨のシーズンも、バッチリ楽しくなるはずだ。くわしい応募要領はＰ155を見てちょーだい。

イラスト／中村亮

マークの

おののき探険隊

マーク隊長の指令をうけて、今月は釧路市のファミコン命君がおののきリポートしてくれました。お化け屋敷に隠された秘密とはいったい何なのか？ さあ、おののきスタート！

●認定番号0102 釧路のお化け屋敷

初めまして……。ぼくの住む釧路の街にもおののきゾーンがあるのでリポートします。

釧路市鳥取というところに、みんなからお化け屋敷と呼ばれている古い家があります。なぜお化け屋敷と呼ばれるのかくわしい理由はわからないのですが、誰もいないはずの家なのに、夜明かりがついたり、人の話し声などが聞こえたりします。お父さんがそこで写真を撮ったら、柱のところに女の人の顔が写っていました。

釧路にもこのようなおののきゾーンがあります。ぜひ調査してください。

（釧路市・ファミコン命）

★

釧路のファミコン命君から、釧路のお化け屋敷についてリポートがあった。すぐにも釧路に飛んで行きたいが、なんてったって釧路は遠い。しかたなく釧路のファミコン命君を特派員に任命し、現地調査を依頼することにした。

釧路市鳥取は、昔からの家が立ちならぶ閑静な住宅街。その一角に問題のお化け屋敷はあった。

北洋漁業の最盛期のときは、その船主さんたちが、もうかったお金でこのへんに大きな大邸宅を建てたという。

◀この荒れた階段は、いったい何を意味しているのだろう

このお化け屋敷もその１つなのだろうか、まわりの家並みに比べてもひときわ大きく、そして古い。

今から３年前の夏、ファミコン命君のお父さんは、このお化け屋敷の隣で家の増築工事をしていた。

◀釧路市鳥取にあるお化け屋敷。見るからに不気味な外観だ。ファミコン命君の"おののき"が目にうかんでくる

基礎も終わり柱も組んで、いよいよ棟上げだというお祝いのとき、お父さんは記念に写真を撮ったのだった。

その写真ができあがってみて驚いた。建てたばかりの柱の真ん中に、薄ボンヤリと女の白い顔が浮かんでいるのだ。はじめは気のせいだと思ったが、やはり気になるので、写真はお寺で供養してもらったということだ。

この他にもこのお化け屋敷にまつわる話は多い。誰も住んでいないはずのこの家の窓に、ときどき明かりがともり、人影がチラチラと揺れることがあるという。そんな晩は決まって海が荒れたり、釧路の街一帯に濃い霧がかかったりするというのだ。また雨のシトシト降る晩や、霧のかかる夜などは、この家のなかから女の人のすすり泣きや、ザワザワッという話しごえが聞こえてくるという。

近所の人はこの家を、鳥取のお化け屋敷として恐れ、雨の降る夜や霧のかかる夜には決して近づかないという。このお化け屋敷にははたしてどんな霊が宿るのか……、ファミコン命君からの報告は、それに触れないまま終わっていた。

ファミコン命君いろいろとご協力ありがとう。これからもおののき情報をいろいろ送ってくれ。期待してるぞ！

【おののき通信指令室】

おののき探険隊では、近く誌上で心霊写真展を開く計画がある。手もちの写真をもういちど確認し、不思議な写真があったらどんどん送ってくれ。優秀作品には粗品を進呈。キミからの応募を待っている！

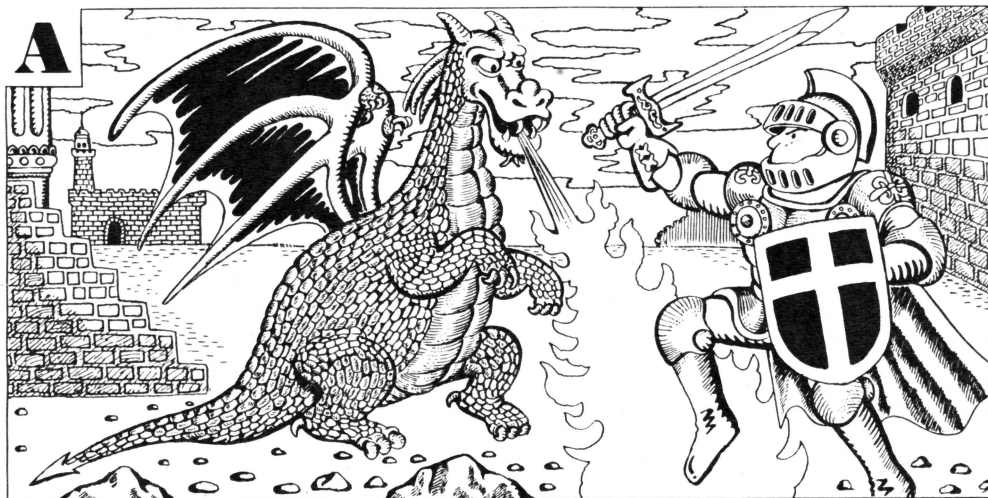
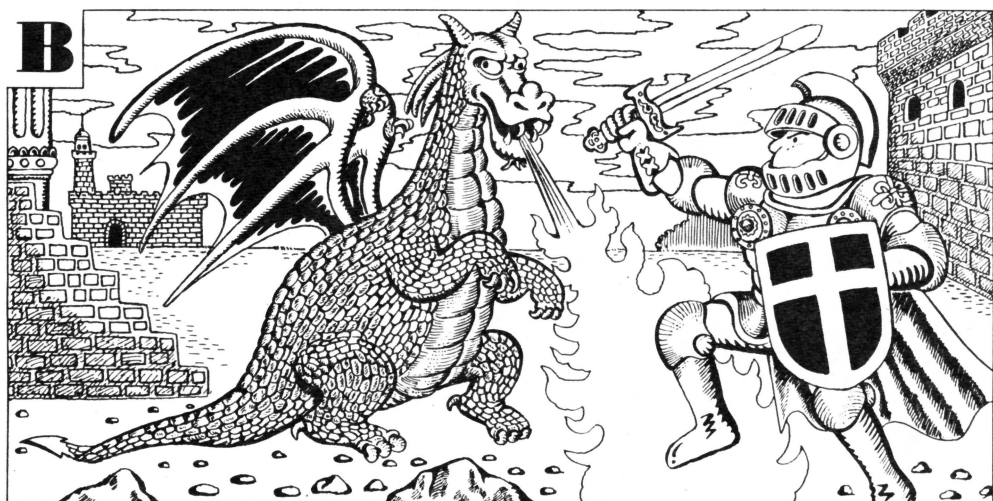
 イラスト／原美恵子

PUZZLE QUIZ

ザナドゥ間違いさがしクイズ

A

パズル制作／草野公平

B

強敵！　パズル版『ザナドゥ』

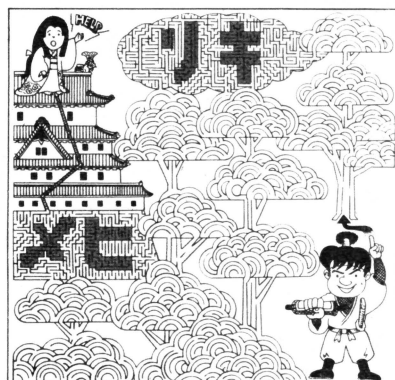
今月号の『ザナドゥ』の大特集（55ページ）読んでくれたかな？　7月号はRPG大特集の第2弾ということで、今回のパズルクイズでも、すかさず人気RPG『ザナドゥ』をとりあげてみました。『ザナドゥ』ファンのキミも、『ザナドゥ』は未体験のキミも、さっそくパズル版『ザナドゥ』にチャレンジしてみよう。

イラストは強敵キングドラゴンと戦っているシーンだけど、AとBの絵は同じように見えても少し違っているのだ。何カ所間違いがあるかな？今月はそれが問題だ。意外と多いから注意してね。

ハガキに正解を書いて、〒160 東京都新宿区三栄町8いかりビル2　コンプティーク編集部・パズルクイズ係に送ってください。しめきりは昭和61年7月7日、正解者の中から抽選で5名にコンプティークの特製Tシャツをプレゼントします。

先月の解答

先月の“霧姫救出パズル”解けたかな。実際のゲームも難しそうだけど、パズルの方もかなり難しかったようだネ。ゲームの方はマル勝シリーズ『影の伝説』があればバッチリだけど、パズルは独力で解かなければならないからネ。

とゆーわけで、先月号の“霧姫救出パズル”の正解は上の

イラストのとおり。浮きでてきた隠れ文字は、ごらんのように“キリヒメ”でした。けっこう難しいけど、地道に進んでいけばこういうパズルってのは必ず解けるねッ！

COMPTIQ BILLBOARD

読者のための伝言板です。未成年者による売買・交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当時者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

注：W〒は往復ハガキか、返信用封筒を同封した手紙のことです。

譲りたい

●PC-8801mkII SR用の『ボコスカウォーズ』(5D)を3000円、『大脱走』(テープ)を2000円で譲ります。箱・説明書付き。W〒で連絡を。〒874 大分県別府市鶴見町6-2 東義人

●セガSC-3000（新同・保証書付き)、ベーシックレベルIII B、ソフト3本、ジョイスティックを何と1万円で。W〒で連絡を。〒270-11 千葉県我孫子市白山3-3-10 池野敏雄

●PC-6001mkII（60年3月購入）＋ソフトを25000円で。MSX・キャノンV-8（箱なし・16KB)＋拡張カートリッジ(16KB）＋ソフト3本を15000円以上で。まずはW〒で。〒654兵庫県神戸市須磨区北町1-2-9住本誉

●ファミコン用ソフト『キン肉マン』『ポートピア連続殺人事件』『スパルタンX』を各2000円で、『ポパイ』『4人打ち麻雀』『アイスクライマー』『F1レース』『スターフォース』『ロードランナー』『フィールドコンバット』『忍者くん』『ドルアーガの搭』『パックマン』を各1000円で（ポートピアのみ箱・説明書付き)。希望ソフトを書いてW〒で連絡を。先着順、送料は希望者負担です。〒417 静岡県富士市吉原3-8-3 野村靖広

●FM77-AV用の『ザナドゥ』『ハイドライドII』『ライーザ』『アグレス』(3.5D)を2500~3500円で。まずはW〒で。〒421-05静岡県榛原郡相良町片浜2941 森田高弘

●ソニーMSX・HB-55を15000~20000円くらいで。ソフト5本付き、マニュアルその他有り。ファミコンとの交換も可。まずはW〒で。〒990-21 山形県山形市大字千手堂22-2 小林英治

譲ってほしい

●セガマークIII(SC／SGは不可) 本体を10000円以下で。『サテライト7』を2000円以下で。今月末日までに届いた人の中から一番安い人のものを買います。まずはW〒で。〒852 長崎県長崎市石神町34-16-202 松山哲哉

●PC-8001mkII用の『ブラックオニキス』(テープ)の箱・説明書付きを4000円くらいで。まずはW〒で連絡を。〒289-05 千葉県香取郡干潟町万才1448 堀越勇作

●ファミコン、パソコンの全ユーザーのみなさん、どんなゲームでもいいので譲ってください。(コピーしたものは不可) 交換でもOK。まずはW〒で下記へ連絡を。〒816 福岡県大野城市大城3-14-23 鍵本晃司

今月はジョイスティックからお見合い写真まで、バラエティー豊かにプ・レ・ゼ・ン・ト！

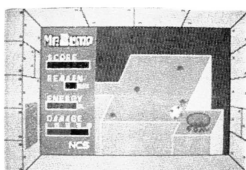
『ミスターバンプ』で忍耐力をやしなおう！

NCSのゲームソフト第1弾『ミスターバンプ』を5名にプレゼント。88SRのFM音源を利用したBGMはなかなかの迫力。忍耐力のない人にはちょっとキツイかな。

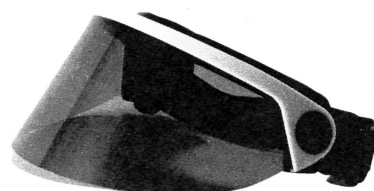
雨には傘を、テレビゲームにはゴーグルを!?

ファミコン、パソコンで遊んでいると、ど~しても目が疲れてしまうよね。でも、プロは目を保護するために写真のようなコンピュータゴーグルを必ずつけている。今回プレゼントするスペースデンのコンピュータゴーグルは、スポーティでファッション性のあるもの。ゴーグルだからめがねをかけていてもOK。フリーサイズなので、こどもから大人まで使える。目に有害な紫外線などをカットするフィルターを使用しているので、アウトドア・レジャーにもうってつけ。3名にプレゼント。

アクション派向け、三和電子のジョイスティック

ご存知、三和電子のパソコン用ジョイスティックを3名にプレゼント。この1台でハイスコア間違いなし！

劇画ハーレクイン「マック・ボラン」シリーズ

劇画ハーレクイン・コミックスの「マック・ボラン」シリーズから『新たなる戦い』『テロの売人』『黒い殺戮(さつりく)』の3冊を1セットにして3名にプレゼントしちゃいます。

 イラスト／原美恵子

交換したい

●当方のファミコン用ソフト『サッカー、ギャラガ、マリオブラザーズ』の3本セット（箱・説明書付き）を、貴方の『テニス、ベースボール』の2本セットと交換したい。まずはW〒にて。〒535 大阪府大阪市旭区今市1-10-30　片岡学

●当方のX1用『ザナドゥorテグザー』(5D)を貴方の『ハイドライドorハイドライドII or軽井沢誘拐案内』(5D)の2本か、ファミコン（完動なら少々のキズ、よごれ可）と交換しよう。まずはW〒で。〒023 岩手県水沢市柳町33　佐藤修一

●X1ターボ用『ザナドゥorハイドライドII』を解き終えた方、当方のファミコン用『ボコスカウォーズ』『ポートピア連続殺人事件』『テグザー』『スターラスター』『マクロス』『スターラスター必勝本』と交換しよう。まずはW〒で。〒506 岐阜県高山市下三之町97　井本秀明

●当方のFM77-AV用『ウィザードリー』(3.5D・箱・説明書付き）を貴方の『ハイドライドorザナドゥ』と交換してください。まずはW〒で。〒078-16 北海道上川郡愛別町字豊里878番地　玉置英樹

会員募集etc.

●『COMPUTER　メイト』会員募集！当クラブは中学生で構成されていますが、小学生でも大歓迎です。PC-8801シリーズを持っている人はぜひ入会してください。そこのひまそうなキミ、そうそうキミだよ。このクラブに入らないかい？　今すぐW〒で下記まで。〒596 大阪府高槻市大和1-5-1　徳岡泰

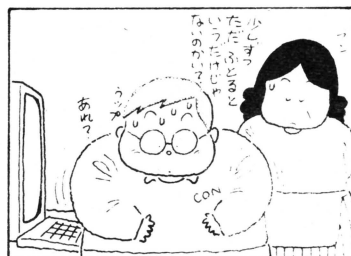
●『PC-ぱちぱちクラブ』　会員募集中！当クラブはPC-8801　シリーズを持っている中学生以下の方のためのサークルです。年間会費は1000円、毎月300円の会誌を発行、会員証の発行、イベントなどの活動をしています。入会希望者は60円切手と返信用封筒を同封して下記まで。入会案内書を送ります。〒457愛知県名古屋市南区大堀町11-1　山本孝二

●『SUZURAN』会員募集中
PC-8801、6001、X1、MSX、FMシリーズ、ファミコンの方々、ナイコンの人を募集中です。主な活動は、ソフト交換やアーケード版の必勝法などいろいろなことをしていきます。くわしくはW〒で下記まで。〒593 大阪府堺市宮園町33-402　川田光弘

THEコン痴気ショー

・まちし てつよし

NO.3

トリビアルパスートの新シリーズで遊ぼう！

雑学ゲームの決定版『トリビアルパスート』の最新作〝ディズニーファミリー版〟を3名にプレゼント。家族や友だちと遊ぶにはうってつけだよ。

エッ！　履歴書付きのお見合い写真⁉

ドラゴンジムでも紹介した森祐子さんの履歴書付きお見合い写真を10名にプレゼント。キミたちにはちょっと早いかも知れないけどな……。

応募方法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。

ハガキには、今月号で良かった記事を3つ選んで○、つまらなかった記事を3つ選んで×を、それぞれ所定の欄に記入してください。また、その他記入事項ももれなく書きこんでください。

当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。しめきりは昭和61年7月7日です。

スペース・アタックの答とプレゼント当選者発表‼

5月号の「スペース・アタック」のところで、デバグの宿題をだしたよね。答はズバリ、60行を削除するのだ。なぜなら、50行でいかなる変数をいれても、60行でC＝5に定義しなおされるからだ。これではいくら撃っても、命中しないのだ。

多数の応募がありましたので、抽選で次の5名にコンプティークのオリジナルTシャツを送ります。愛知県西春日井郡の岩田英男くん、札幌市西区の工藤幹生くん、千葉県松戸市の小野田哲郎くん、大阪府堺市の田中真一くん、名古屋市西区の山川亮一くん、当選オメデトウ。

★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

パソコンミュージックゼミナール

講師：広野幸治
連載その⑦

MUSIC SEMINAR

ありゃ？うるさいですか？

シャカシャカシャカシャカ

ハローエブリバディ、元気かい？ お待ちかねの"ミュージックゼミナール"第7回はいよいよBASICをはなれて、外部音源による本格的演奏へと進むことにしよう。今回はその予備知識として、MIDIについてくわしく説明します。

これまでこの講義では、パソコン単体で音を出すためのテクニックをいろいろと紹介してきた。けれども、パソコンが秘める音楽演奏能力は、こんな程度にはおさまらない。最近ではたいていのシンセサイザがパソコンからデータを受け取って自動演奏できる仕組みをもっていて、それをコントロールするためのソフトもたくさん販売されている。キミの手もちのパソコンでも、こうしたシンセと組み合わせてやれば、プロも顔負けの素晴らしいパフォーマンスができるんだ。

そこで、今回からこうした本格的な演奏を行うための知識やノウハウを紹介していくことにしよう。ＢＡＳＩＣのＰＬＡＹ命令とパソコン内蔵のＦＭ音源に別れをつげて、いよいよミュージックゼミナール「上級編」の始まりだ。

MIDI規格とは？

コンピュータ・ミュージックに興味をもっている人なら、「ＭＩＤＩ」(ミディと読む）という言葉を一度は聞いたことがあると思う。ＭＩＤＩというのは「Music Instrument Digital Interface」の頭文字を略したもので、楽器同士の間でデータをやりとりするための国際的な共通規格、つまり「規則の集まり」なんだ。いまやほとんどのデジタル楽器がＭＩＤＩ規格に基づいたデータの受け渡し機構を備えており、シンセを中心としたエレクトロ・ミュージックの世界は、ＭＩＤＩなしでは語れないほどのものになっている。

知ってのとおり、シンセなどの電子楽器は、わざわざ鍵盤を弾かなくてもデータを与えてやるだけで自動演奏させることができる。あらかじめ「シーケンサ」と呼ばれる機械に、演奏のデータ（音の高さや強さなどの指示データ）を打ちこんで記憶させておき、それをシンセに向けて送り出してやると、データにしたがって演奏が行われるという仕組みだ。

ところが、ＭＩＤＩ規格が主流になる以前（いまから数年ほど前）は、このデータの形式が楽器メーカー各社の間でまったくちがっていた。ちょうどＰＣ―8801のソフトがＦＭ―７で走らないのと同じように、Ａ社のシーケンサにはＢ社のシンセはつなげなかった。たくさんのシンセを一度に鳴らそうとしたら、たいへんな機材と手間が必要だったのだ。

これじゃあ不便だし、楽器業界の将来にもかかわるってんで、日米シンセサイザ・メーカーの最大手３社が集まって、電子楽器同士のデータのやりとりの共通規格を提唱することになった。こうして生まれたのが「ＭＩＤＩ」だ。まもなく他のメーカーもこれに従った製品を続々と発表し、ＭＩＤＩは日・米・欧を含む世界的な広がりをもつ国際規格にまで成長したわけだ。

MIDIの特長

さて、ＭＩＤＩがここまで普及したのは、この規格がそれまでになかった優れた特長を数多く備えていたからなんだ。それじゃあ以下、ＭＩＤＩの特長といえる点をいくつかあげてみることにしよう。

まず第一に、ＭＩＤＩ規格で使われ

 イラスト／中野豪

ている演奏データは、多くのパソコンがあつかっているのと同じ８ビットのデジタル情報で表されている。

パソコンの内部では、文字や数値・命令などが８ビットのデジタル表現になっていることは、みんなも知ってるよネ。これと同じように、ＭＩＤＩ規格でも音の高さやオン／オフ・音の強さといった演奏に関する指示を、すべて８ビットを単位としたデジタル情報で表現するんだ。つまり、ＭＩＤＩのデータ形式は、もともとは電子楽器同士でやりとりするために決められたんだけど、おおもとの仕組みがパソコンのものと似ているので、とても簡単に「普通の」パソコンともデータのやりとりができてしまう。具体的には「MIDIインターフェースボード」っていう回路をパソコンにつけてやると、MIDIのデータをパソコンに取りこんだり、送り出したりできるようになるってわけ。

パソコンとデータのやりとりができるとなると、シンセの能力はぐっと増す。たとえば、最近のパソコンは８ビット機でも64Ｋバイト以上のＲＡＭ容量を持ち、しかも320Ｋバイト以上のフロッピーディスクという優れた記録媒体を備えているから、保存できる演奏データの量はとても大きくなる。また、美しいディスプレイ画面を利用すれば、データの入力や編集がたいへんやりやすくなり、データをプリンタに打ち出すこともできる。

こうした機能をもつマシンを新たに作ろうと思ったらたいへんな騒ぎだが、いま市場にありあふれているパソコンをそのまま流用できるのだ。もちろん、ＭＩＤＩ対応楽器専用のシーケンサとして、ヤマハの「ＱＸ—１」のような機械も作られてはいるけれど、価格がとても高いうえにまったく操作しにくい。むしろ手近なパソコンを利用したほうがずっと安上がりで、しかもソフトしだいでさまざまな機能をもたせることができる。

すでに画面上に楽譜や音符を表示させてそれを編集したり印刷したりするソフトがＭＳＸやＰＣ—9801用に市販されている。これらのソフトは、演奏に際してＭＩＤＩ形式のデータを作り出し、シンセに対して送り出す機能を備えているから、パソコンが使えなかった以前とは比べものにならないほど手軽に自動演奏用のデータが作成できるわけだ。

音源を選ばないMIDI

さて、もうひとつのＭＩＤＩの特長として「音源を選ばない」という点があげられる。

ＭＩＤＩ規格は、音の高さや強さといった演奏手順を指示するデータの形式について決められているだけで、音源（実際に音を発生させる装置）の仕様についてはいっさい規定されていない。つまり、ＭＩＤＩデータを受け取って指示どおりに演奏する機能さえ備えていれば、音源そのものは何であってもよいわけだ。

ＭＩＤＩ対応となっている楽器や音源に、現在どれくらいのバラエティがあるかを、ここで少し紹介しておこう。

まずヤマハが発売している「ＤＸシリーズ」などのＦＭ音源シンセサイザがある。ＤＸシリーズのシンセは、世界で最も早くＭＩＤＩ対応機能を装備したマシンで、ＭＩＤＩといえばすぐにＤＸの名前と音が浮かんでくるくらいポピュラーな存在だ。

けれども、ＭＩＤＩで駆動できるのはＦＭ音源だけではない。たとえば、ローランドの「ＪＵＮＯシリーズ」「ＪＵＰＩＴＥＲシリーズ」はアナログ方式を利用したシンセサイザだが、いずれもＦＭ音源に負けない豊かな表現力と、多彩なプリセット音色を備えており、しかもＭＩＤＩに対応している。

また、安価で有名なカシオの「ＣＺシリーズ」はＦＭ音源とほぼ同じ方式のシンセだが、やはりＭＩＤＩを通じて演奏することができるんだ。

いっぽうリズム楽器としては、ＰＣＭ録音によるリアルな打楽器の音のデータをそのままＲＯＭチップ化して収めてしまった「デジタル・リズム・マシン」群がある。本物そっくりの音をクリアに再現できるこの手のマシンとしては、ヤマハの「ＲＸシリーズ」、ローランドの「ＴＲシリーズ」などが有名だ。いずれもロックやジャズなどに使われるフルセットのドラムの音はもちろん、ハンドクラッピングなどのディスコ用のサウンド、コンガ、ボンゴ、ティンパレスといったラテンパーカッションのたぐいまで、じつにたくさんの打楽器の音を出すことができる。これらの音もＭＩＤＩを通じてコントロールできるのだ。

さらには、電子ピアノやエレクトーンにもMIDI対応のものがあるし、最高級の米国製デジタル・サンプリング・マシン「エミュレータII」などもＭＩＤＩ対応機能を備えている。楽器ばかりか、デジタル・ディレイやデジタル・リバース、４トラックのマルチ・レコーダといった録音機材にまで、ＭＩＤＩ対応のものがあるのだ。

これほど多彩な電子楽器群のなかから、好きなものを選び出して自由に組み合わせた上、市販の安価なパソコン１台で合奏をコントロールできるというのだから、まさに夢のような話といってよい。プロやセミプロのミュージシャンたちがこぞってＭＩＤＩ楽器を使いはじめたわけだ。

もちろん、これらの電子楽器をすべ

てそろえようと思ったらたいへんなおカネがかかるけど、MIDI対応の楽器には5～10万円程度で十分使えるものがいくつもある。パソコンと合わせても最低30～50万円もあればおつりがくるので、個人的にもなんとか手の届く範囲といえるだろう。むしろアコースティックな楽器を買い集めることに比べれば、はるかに安上がりだといえる。

MIDIのハードウエア

それでは、ＭＩＤＩ規格の内容について具体的に紹介していくことにしよう。ＭＩＤＩ規格は、プラグやケーブル、インタフェース回路などのハードウエアの仕様を定めた部分と、送られるデータの仕様を定めたソフトウエアの部分に分けることができる。まず、ハードウエアから見ていこう。

ＭＩＤＩのインタフェースは「フォトカプラ方式」と呼ばれる回路を使っている。あまりくわしい説明はしないけれどパソコン通信に使われていた技術の一種をそのまま採用したものだと思えばいい。この方式の回路は、遠距離の機器同士の接続には向かないけれど、簡単で安価に作れる点が魅力なんだ。まあ、パソコンとシンセサイザをつなぐのに、あまり長々とケーブルをひっぱりまわす必要はないだろうけど、ＭＩＤＩ規格ではいちおう15メートルまでのケーブルによる接続を保証することになっている。

データの転送速度は2400ボー。「ボー」ってのもパソコン通信に使われる速度の単位で、１秒あたりに送れるビット数をあらわしている。ＭＩＤＩのデータ形式では、おおざっぱにいって１つの音のオン／オフにあたるデータを４～５バイトで表すので、１秒間に約60程度の音のデータを送り、演奏させることができるわけだ。このスピードなら、数台程度のシンセをコントロールするかぎりは人間にはとても弾けないような正確な「はや弾き」が十分できる。

もちろん、むちゃくちゃ速いテンポでむちゃくちゃ細かい音符をたくさん弾かせようとすると、この速度でも十分とはいえず、データがたまってリズムがくるってしまうことがある。けれども、2400ボーという数値は、８ビットパソコンでも余裕をもって処理しきれる速さということで決められたんだ。将来パソコンの処理能力がもっと向上したら、転送速度についてはもっと速いものを受けつけることになるかもしれない。

MIDI楽器のしくみ

さて、ＭＩＤＩ楽器には図１のように「ＩＮ」「ＯＵＴ」「ＴＨＲＵ」の３つの端子をつけることが定められている（このうちＯＵＴとＴＨＲＵはなくてもよい）。

ＩＮ端子は文字どおりＭＩＤＩデータを受け取るためのもので、パソコンや他の楽器のＯＵＴ端子とつないでやる。ここから入ってきたＭＩＤＩデータに基づいて、自動演奏が行われることになる。

ＯＵＴ端子のほうは、逆にＭＩＤＩデータを送り出すためのものだ。多くのＭＩＤＩ楽器は、たとえば人間が鍵盤を弾くと、それに対応するＭＩＤＩデータを自動的に作り出してＯＵＴ端子から送り出す機能を備えている。この端子から出てきたデータをそっくりパソコンで受け取って記憶させておき、ふたたび楽器側に送り返してやれば、元の演奏がそのまま再現される。ちょうどテープレコーダで録音するのと同じようにＭＩＤＩデータによるレコーディングが可能なわけだ。また、このＯＵＴ端子に他のＭＩＤＩ楽器をつないでやれば、こっちの楽器の鍵盤を弾いてあっちの楽器を鳴らしたり、といった芸当ができる（図２）。

もうひとつのＴＨＲＵ（スルー）端子は、たくさんの楽器をひとつなぎにするために用意されている（図３）。１台のホストマシン（具体的にはパソコンやシーケンサ）にたくさんの楽器をつなぐ場合、いちいち親マシンから個々の楽器にケーブルをひっぱるのはめんどうだ。そこで、図のように数珠（じゅず）つなぎにしてしまう。各楽器のＩＮ端子から入ったデータの信号は、そのまま楽器の内部を素通りしてＴＨＲＵ端子を抜けて出ていく仕組みになっている。ただし、ＭＩＤＩ楽器の中にはこのＴＨＲＵ端子を備えていないものもあるため、こうした楽器はＭＩＤＩ楽器の列のいちばん最後にぶらさげてやらな

図1 MIDIの接続端子

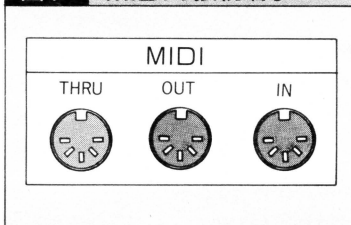



図2 MIDIシステムの接続例（INとOUT）

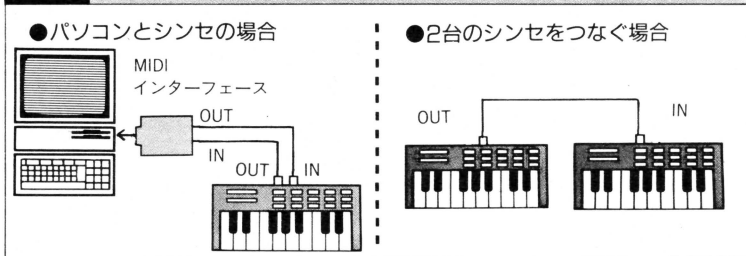
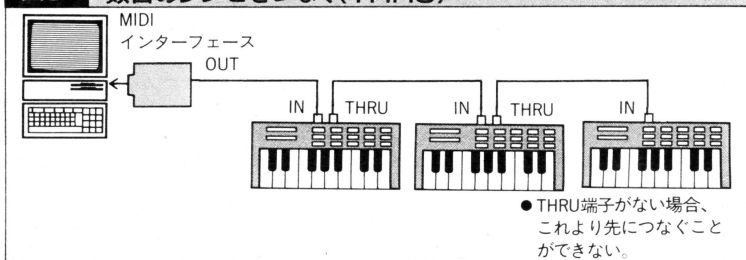



図3 数台のシンセをつなぐ（THRU）

くちゃいけない。データはそこで行き止まりということになる。

MIDIシステムのチャンネル

ＭＩＤＩを理解する上でもうひとつ大事なのは「チャンネル」という概念だ。ＭＩＤＩシステムではいま述べたように１台のパソコンをコントロールタワーとして、たくさんの電子楽器をつなぐことができる。ところが合奏を行うためには、各楽器はちがうパートを演奏しなくてはならないから、それぞれの楽器にたいして、ちがうデータを送ってやらねばならない。しかも、これらのデータは同じ１本のケーブルを通じて送られるのだ。

そこで、演奏データのひとつひとつに、「このデータは何番のチャンネルにつながっている楽器に向けたものですよ」という印をつけて送り出してやる。受け取る側の楽器は、それぞれ「私は何番のチャンネルに向けられたデータしか受けつけません」という設定ができるようになってるんだ。これで、まちがってよそのパートのデータを演奏してしまうこともなく、全体として見事なアンサンブルができあがる(図4)。

ひとつのチャンネルにアサインする楽器は、何台でもかまわない。チャンネル１に設定した２台のシンセは、同じフレーズをユニゾンで演奏することになるわけだ。また、パソコン側で正しいデータを送り出したつもりでも、

楽器側のチャンネル設定をまちがえているとまったく音が出てこないから注意しようネ。

MIDIのソフトウエア

ハードの話はこれくらいにして、つぎにＭＩＤＩのデータ形式と意味を定めたソフトの規格のほうに移ろう。

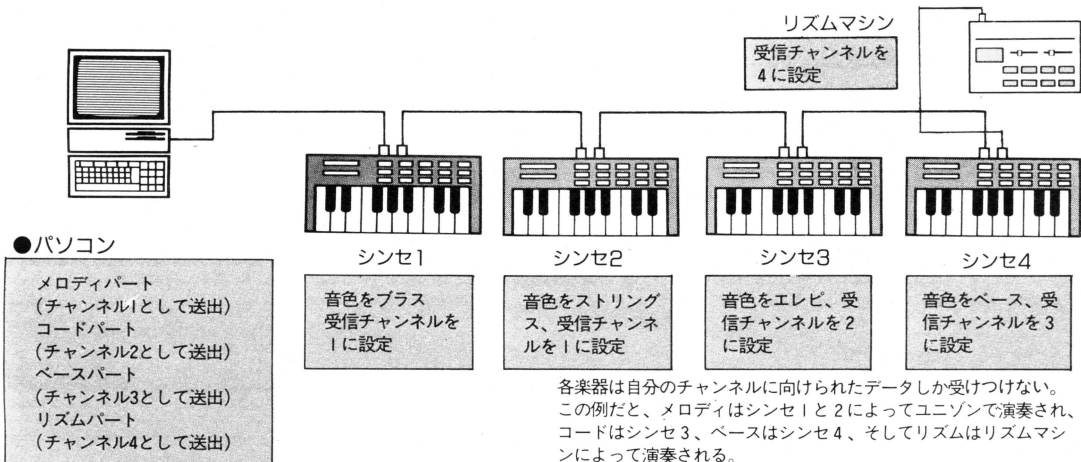
前にもいったとおり、ＭＩＤＩのデータはパソコンと同じ８ビット（１バイト）のデジタル情報だ。ＭＩＤＩデータを実際に16進数で書き並べてみると、見た目はパソコンのマシン語ダンプリストとそっくりになる。データ表現のルールもマシン語に似ているので、Ｚ80なんかのマシン語をちょっとでもカジッたことのある人なら、すぐに飲みこめると思う。

ＭＩＤＩのデータもマシン語とおなじように、１バイトの命令語（これをＭＩＤＩの用語では「ステータスバイト」と呼ぶ）に１～２バイトのデータが続いてひとくぎりとなっている。命令バイトは16進数で80ＨからＦＦＨまでが割り当てられている。データバイトは00Ｈから７ＦＨまでを使う。具体的にどんな演奏命令がどの値に割り当てられているかについては、図５を見てもらうことにして、ここでは各命令の意味について簡単に説明していくことにしよう。ＭＩＤＩがどれほどきめ細かい演奏上のニュアンスを表現できる可能性をもつかが、わかってもらえると思う（ただしひとくちにＭＩＤＩ対応楽器といっても、ＭＩＤＩ規格のすべてを満たしているとは限らず、ここにあげた命令のすべてを受け取って対応する演奏を行えるとは限らない。でも、たいていのＭＩＤＩ楽器では、機能的に自分の実行できない演奏命令を受け取った場合は、単に無視する仕組みになっているので、データを送る分には支障はない）。

ノートオンとノートオフ

数あるＭＩＤＩデータのなかでも最も基本的でよく使われるのが「ノートオン」「ノートオフ」の２つの命令だ。

図4　MIDIチャンネルの設定例

各楽器は自分のチャンネルに向けられたデータしか受けつけない。この例だと、メロディはシンセ１と２によってユニゾンで演奏され、コードはシンセ３、ベースはシンセ４、そしてリズムはリズムマシンによって演奏される。

ノートオンは「鍵盤を押す」、ノートオフは「鍵盤を離す」ことを意味する。この命令バイトのあとには、鍵盤の番号と鍵盤を押す強さを表すデータバイトが、それぞれ1バイトずつ続くことになっている。

ＢＡＳＩＣのＰＬＡＹ命令では、音の高さと長さを指定して演奏を行ったけれど、ＭＩＤＩの場合には、より実際の楽器演奏に近いかたちで指示を出す。つまり「何番の鍵盤をどれくらいの強さで押しなさい」というふうに命令するのだ。鍵盤の番号は0から127まで都合10オクターブ分、鍵盤を押す強さもやはり0から127まで128段階で指定できる。オンとオフの命令を交互に

タイミングよく送ってやることで、あたかも人間が指で鍵盤を押しているかのように自動演奏させることができるわけだ。しかも、その微妙なタッチまで細かく再現できることになる。

なお、オンの命令を送ったままオフを送り忘れていると、音は鳴りっぱなしになっちゃうので注意が必要だ。これをふせぐために、「オールノートオフ」(すべての音をいったん止める)という命令も別に用意されている。

アフタータッチ情報

鍵盤楽器では、キーを押したのち、さらに深く押しこんだり揺らしたりして、演奏のニュアンスをつけることがある。これを「アフタータッチ」というが、アフタータッチの指示を出すための命令が、ＭＩＤＩには２種類用意されている。

ひとつは「ポリフォニック・キー・プレッシャー」といって、鍵盤のひとつひとつに個別にアフタータッチをつけるために使う。もうひとつは「チャンネル・プレッシャー」といって、楽器全体にアフタータッチをかけるものだ。１音ごとにバラバラにタッチを加えるのがわずらわしければ、まとめて全部面倒見ることもできるわけだ。

プログラム・チェンジ

ここでいう「プログラム」とは、「音色」を意味している。ＭＩＤＩ命令には音色を切り換えるためのものもあるのだ。

先に述べたように、ＭＩＤＩ規格には音源に関する規定はふくまれてない。音色を切り換える場合は「プリセット何番の音色に変えなさい」という指示を出すだけだ。だから、あらかじめシンセ側で対応する番号に望みの音色をセットしておかなくちゃいけない。たとえば、おなじブラスの音が欲しくても、相手となる楽器によって指定する番号を変えなくちゃいけないわけだ。

コントロール・チェンジ

この命令は、さまざまな演奏上の特殊効果を出すために設けられている。シンセには一時的に音色や音程・音の強さなどを変えるためのレバーやペダルがついているが、これを操作したのと同じ効果を実現するための命令が、「コントロール・チェンジ」にふくまれている。いまのところは図５に掲げたような種類しか定められていないが、将来はもっとふえてくるだろう。

「モジュレーション・ホイール」というのは、たいていのシンセについているレバーのようなもので、これを動かすとビブラートやトレモロの深さを一時的に変えることができる。シンセ演奏にはかかせないテクニックだ。ＭＩＤＩではこの命令を送るだけでホイールを動かしたのと同じ演奏効果を出すことができる。

「ブレス・コントローラ」は管楽器を吹くときの息の強さをシミュレートするもの。「フット・コントローラ」は足で操作するペダルで、おもにボリュームの調節に使われる。「ポルタメント・タイム」は弦楽器などで連続的に音の高さをスライドさせる効果をまねるものだ。

「ピッチ・ベンダー」は、音程を揺り動かすためのレバーで、ギターなどのチョーキングに似た効果を出すことができる。これはよく使われるので、他のコントロール・チェンジ命令とは独立した命令バイトを持っている。

なお、これらのレバーやペダルを持っていない電子楽器には、とうぜんこうした命令を送っても無意味となる。また、機種によって対応するレバーの名称や効果がちがっていたりする可能性もあるので、自分の手もちの楽器のマニュアルをよく読んでおこう。ＭＩＤＩの項目にかならずどこまで対応しているかが書かれているはずだ。

システム・メッセージ

ここまであげた命令は、いずれも各チャンネルごとに送られるものだったが、この他にＭＩＤＩにはシステム全体に関する命令がいくつか用意されていて、Ｆ１ＨからＦＦＨまでに割り当てられている。

主な命令としては、シーケンサやリズムマシンに対して、演奏する曲の番号や小節番号、演奏のスタート、ストップ、再開を指示するものなどがある。

以上、ＭＩＤＩについてざっと駆け足で説明してきたけれど、実際に生のＭＩＤＩデータを相手にする必要は、自分で音楽ソフトを作ろうというのでもないかぎり、まずないだろう。けれども、今回説明したことぐらいは覚えておいたほうが、システムの接続や設定などのときに困らなくてすむ。理屈がわかっていれば、トラブルのときも対処しやすいからネ。

最近では、曲データを打ちこんで演奏させる「コンポーザー」、ＭＩＤＩ楽器を演奏して得られるデータをそっく

りパソコンに取りこみ、ダビング／編集／再生する「ＭＩＤＩレコーダー」、シンセの音色を画面で波形やエンベロープを見ながら作れる「音色プログラム」など、ＭＩＤＩを利用したパソコン用の音楽ソフトがたくさん出まわってきた。これら…単に自動演奏などのミュー…楽しめる。

ＭＩＤＩ対応のソ…充実度からいえば、１がＭＳＸ、…ＰＣ-9801、３がＰＣ-8801かＦＭ7…ころ。シンセなどの楽器のほうは、ヤマハとローランドがダントツだ。さらに海外製品では、マッキントッシュやアップルIIなどにも使いやすい優れたソフトが多くでている。次回ではそれらのソフトを紹介することにしよう。それじゃ、オルボワール。

図5　MIDIデータの形式と意味

分類		名称	ステータスバイト	データバイト1	データバイト2	意味
チャンネル・メッセージ	ボイス・メッセージ	ノート・オフ	8nH	ノートナンバー(0〜127)	ベロシティ値(0〜127)	鍵盤を離す
		ノート・オン	9nH	ノートナンバー(0〜127)	ベロシティ値(0〜127)	鍵盤を押す
		ポリフォニック・キー・プレッシャー	AnH	ノートナンバー(0〜127)	プレッシャー値(0〜127)	鍵盤ごとにアフタータッチを加える
		コントロール・チェンジ	BnH	0：未定	操作の度合(0〜127)	レバー、ペダルなどを操作する
				1：モジュレーション・ホイール		
				2：ブレス・コントローラ		
				3：アフタータッチ		
				4：フット・コントローラ		
				5：ポルタメント・タイム		
				6：データエントリー		
				7：メイン・ボリューム		
				8〜31：未定		
				32〜63：0〜31の下位バイト		
	モード・メッセージ			122：ローカルコントロール	0：OFF　127：ON	鍵盤と楽器を切り離す
				123：オールノートオフ	0	すべての音をオフにする
				124：オムニモードオフ	0	チャンネルを認識する
				125：オムニモードオン	0	すべてのデータを受けつける
				126：モノモードオン	0〜15	モノフォニック音源として働く
				127：ポリモードオン	0	ポリフォニック音源として働く
	ボイス・メッセージ	プログラム・チェンジ	CnH	音色番号(0〜127)		音色セレクトボタンを押す
		チャンネル・プレッシャー	DnH	プレッシャー値(0〜127)		楽器全体にアフタータッチを加える
		ピッチ・ホイール・チェンジ	EnH	下位バイト(0〜127)	上位バイト(0〜127)	ピッチベンダーを動かす
システム・メッセージ		エクスクルーシブ・メッセージ	F0H	IDコード(0〜127)	データは何バイトでもよい	各メーカー固有のデータを送る
	コモン・メッセージ	未定義	F1H			
		ソング・ポジション・ポインタ	F2H	下位バイト(0〜127)	上位バイト(0〜127)	演奏開始位置を指定する
		ソング・セレクト	F3H	セレクト番号(0〜127)		曲番号を指定する
		未定義	F4H〜F5H			
		チューン・リクエスト	F6H			オートチューニングを行う
		エンド・オブ・エクスクルーシブ	F7H			エクスクルーシブ・メッセージの終わりを示す
	リアルタイム・メッセージ	タイミング・クロック	F8H			MIDIクロック同期をとる
		未定義	F9H			
		スタート	FAH			シーケンサ、リズムマシンなどの演奏開始、再開、中断を指示する
		コンティニュー	FBH			
		ストップ	FCH			
		未定義	FDH			
		アクティブ・センシング	FEH			回線がつながっていることを確認する
		システム・リセット	FFH			各楽器を電源ONしたときの状態にもどす

（注）チャンネル・メッセージのステータスバイトのｎはチャンネル番号を表す

ZOOM UP

人工知能パソコンに迫る！

人工知能パソコン誕生!?

「人工知能」。英語では「アーティフィシャル・インテリジェンス」、略して「ＡＩ」。

「人工知能」なんていうと、ちょっと前までならＳＦの世界でしかお目にかかれなかったし、今だって第五世代コンピュータなんて、最先端技術分野の研究テーマになってるくらいだ。トーゼンぼくらにゃ関係ないお話だと思ってたら、何と人工知能搭載のパソコンが発表されてしまった！「なんで最先端の人工知能がパソコンにのっちゃうの？」って、素朴な疑問をもって今回のズームアップは、「人工知能パソコン」にスポットを当ててみた。果たして人工知能パソコンとはどんなものか？さっそくズームアップしてみよう！

何はともあれ、実物を触りたいのが人情だ。さっそく、発売元のセガから人工知能パソコンを借りだしてきた。このパソコンの名前は「ＡＩコンピュータ」、発売予定は7月１日というから、借りてきたのはトーゼン試作機だ。

中身はともかく、ＡＩコンピュータでまず最初に目につくのが本体上面にある大きなタッチタブレットだ。キーボードをずらすと、その下にある。タッチタブレットは、マ

人工知能パソコンの正体

名　称：AIコンピュータ
発売元：セガ・エンタープライズ
発売予定日：7月1日
価　格：87,500円
〈ハードウェア〉
ＣＰＵ：V20（8088相当）
ＲＡＭ：128キロバイト
ＧＲＡＭ：64キロバイト
ＲＯＭ：128キロバイト（OS＋Prolog）
その他：JIS第1水準漢字ROM
VDP　V9938
音声合成
音楽用PSG　PI-74689
タッチタブレット
新JIS対応キーボード
高速電磁カセットメカ

ウスなんかと同じように画面上の一点を指すのに使う入力装置で、タブレットの上を指や先の細いもので触ることによって、カーソルをコントロールできる。このタブレットの上に「あいうえお」50音の書いてあるシートをのせるとキーボードの代わりに使うこともできる。さっそく、借りてきた絵日記用のソフトを使ってみた。

絵日記ソフトは、コンピュータとお話ししていくだけで、自動的に今日の日記が書けちゃうというもの。タブレットのおかげで、ほとんどキーボードに触らないで使える。絵はもちろん、文章を入力するのもタブレットの上の文字を触るだけだ。しかも、入力したとおりにコンピュータがしゃべってくれるから、まちがいもすぐに分かってしまう。これは確かに今までのパソコンとはちょっとちがうなってのが、第一印象だ。

算数より国語が得意なパソコン

タッチタブレットと音声合成を使った絵日記ソフトの使いごこちは、確かに今までのパソコン用ソフトとは、ちょっとちがっている。しいて似たものをあげるとすれば、マウスを使ったアップルのマッキントッシュ用ソフトだ。でも、タブレットや音声合成が人工知能なんだろうか？　イマイチわからない。わからん時は人に聞くのが一番と、開発元セガの人に聞いてみた。

セガの技術の人いわく「タッチタブレットや音声合成は入力を簡単にする道具です。なかなか便利でしょ。でもそれ自体は人工知能ではありません。うちの『ＡＩコンピュータ』が人工知能パソコンだというのは、内蔵されているソフトがプロログだからです。プロログというのは、人工知能研究で中心的な役割を果たしているコンピュータ言語でなんですよ。

「ナールホド、そうなんですか」なーんて、その場のいきおいで調子良く電話を切ったものの、はっきりいってわからなかった。プロログ？　一体何じゃ？　ここですぐに「プロログって何です？」なんて聞くのは、調子良く電話を切った以上、男のプライドが許さない。人に聞けない場合、つぎなる手段は辞典を調べることだ。さっそくコンピュータ関係の辞典を開き調べてみる、プロログ、プロログ…あった！

「Prolog ――論理型言語の一種、人工知能研究分野でよく使われている」とある。さらにその解説も書いてある。(やっぱり、持つべき物は良い辞典とマネーカードだ)それによるとBASICのようなコンピュータ言語は、

ａ＋ｂ＝ｃ

のような数式を書くのに便利な言語だけど、プロログは

ハットリくんは、ちくわが好き

のような物の関係を書くのが得意な言語なんだそうだ。そう書いておくと、「ハットリくんの好きな物は？」という問いに「ちくわ」と答えたり、「ちくわの好きな人は？」という問いに「ハットリくん」と答えたりもしてくれるとある。なーるほど、プロログってのは、算数よりも国語が得意なコンピュータ言語なんだ。確かに、これはちょっと変わってる。

エキスパートシステム

国語が得意なコンピュータってのは、変わっていて面白いけど、何で人工知能に国語が必要なのか、また疑問が生じてしまった。そもそも人工知能って具体的にはどんな事なんだろう。わからん時の辞典だのみ、またもや辞典のお世話になってみた。

辞典によると、人工知能といわれている研究分野には色々な物があるけど、現在中心になっているのは「エキスパートシステム」ってやつらしい。簡単にいえば、お医者さんとか、技術者の持っている専門知識をコンピュータに入れて「専門家の代わりをする」コンピュータを作ろうという研究だ。すでに、機械の故障を発見するコンピュータとか、病気の種類を診断するコンピュータが実用化されている。プロログは、このエキスパートシステムを作る時に使われる言語なんだそーだ。

たとえばプロログを使って、お医者さんの持っている知識を次々にコンピュータに入力していく。「熱が、37度以上あるのは病気である」、「熱が出る病気には風邪がある」、「日射病も熱が出る」、「風邪をひくと鼻水が出る」……といった具合だ。こうやって、入れておくと、後で「熱が38度あって鼻水が出ている、何の病気か？」と質問すると、「風邪の可能性がある、日射病ではないだろう」なんて答えてくれるのだそうだ。専門的には、蓄える専門家の知識を「知識ベース」、その知識ベースを使って結論を導きだす部分を「推論エンジン」と呼ぶのだそうだ。つまりプロログは、知識ベースと、推論エンジンを作りだすのに便利なコンピュータ言語って事らしい。さらにプロログは、他のコンピュータ言語よりも人間の言葉に近い書き方ができるので、問い合わせのしかたも人の言葉に近いものでできるのが特徴で、普通の言葉が通じるコンピュータの開発にも重要な言語らしい。

どうやらＡＩコンピュータは、「国語が得意なコンピュータ」というより、「国語が得意で、しかも知識の豊富なコンピュータ」という方が、正しいみたいだ。プロログも人工知能もだんだんわかってきた。もう電話をかけても大丈夫だ。

頭の良くなるパソコン!?

人工知能もプロログもわかったとたん、気になりだしたのがさっきの絵日記ソフトだ。あれのどこがプロログなんだろう？ 確かにおもしろかったが、あんまり賢く感じなかったし、質問に答えるようなことはなかった。今度は、自信をもって電話をかけてみた。

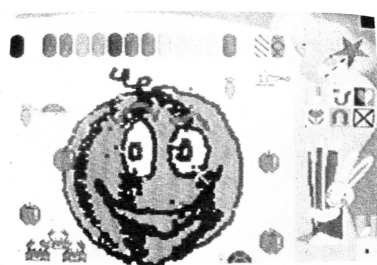
「あのう、さっきのコンプティークのものですが、絵日記ソフトのどのへんが人工知能なのでしょう？ 何かの知識ベースが入っているんですか？」

「そうですね、確かにあれはあまり人工知能らしいソフトじゃないですね。むしろ今準備中の教育用コースウェアの方が、それらしいですよ。国語用のものなど、今までの教育用ソフトではできなかった長文読解ができますし」

「教育用ソフトというと、教科別のエキスパートシステムのようなもんですか？」

「そうですね。1本1本のソフトのカバーする範囲は限られていますが、その範囲ではエキスパートシステムといっても良いでしょう。さっそく資料ファックスで送りますよ」

やったね！ 勉強のかいあってわれながら見事なやりとりだ。待つこと数分、ファックスが届いた。どーれとばかりに見て、驚かされてしまった。最初のソフトのタイトルがすごいのだ。いきなり「くもん　頭の良くなるソフト」。「元気がでるテレビ」ってのも最初聞いたときあっけにとられたけど、これはもっとすごい。ぜひ使ってみたいもんだ。残りは、「中学受験　算数、理科、国語、社会」と名前はおとなしいけど内容が変わっている。たとえば社会だ。説明によれば「タイムワーフによって、実際に歴史の世界を旅行して学習」しちゃうんだって。なかなかおもしろそう！

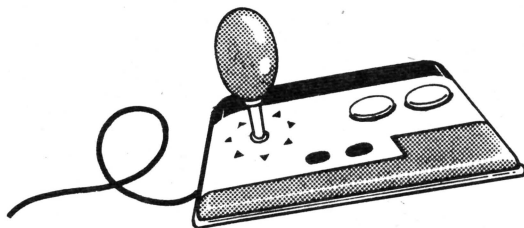
その他にも予定では、高校、大学受験はもとより、大人のための「知的ビジネススクール」シリーズだの、主婦向けの「ヘルスエキスパート」シリーズなんてのまである。最終的には、コンピュータネットワークを使って「AI生活情報」まで提供しようというのだから、すごい！ これは、発売された時に、またズームアップしなくちゃならないかもしれないね！

▲絵日記ソフトを使って描いた絵

▲CAI専用機「セガ・AIコンピュータSCX」

つ、ついにやったぞ、岡本太郎を越えたっ!! ね、かあさん

和雄さん、この調子でがんばれば、かあさんがスーパーのレジのパートをやめても食べていける日は近いわよ……

NEW PRODUCTS

PICK UP 5 ITEMS

打倒／PC98？日立の低価格16ビットPC

日立が『B16』シリーズを一新した。発表したのは『B16ＳＸ』『同ＥＸⅡ』『同ＭＸ－Ⅱ』の３機種７モデル。中でも注目されるのは『ＳＸ』と『ＥＸ－Ⅱ』だ。とにかく安い。

『ＳＸ』は、ＣＰＵが8086、ＲＡＭが256キロバイト、1.2メガバイトの3.5インチフロッピーが２台ついていて288,000円。ＰＣ－9800ＶＭ2と同等以上の仕様でこの価格は㊜だ。

『ＥＸ－Ⅱ』は、IBM PC ATと同じＣＰＵ、80286を採用している。20メガのハードディスクつきでも698,000円だ。ＶＭ４より安いなんて信じられない！

問い合せ／日立製作所☎(03)763-2411

▲日立製作所　16ビットパソコンB16ＥＸ－Ⅱ

オシャレで目にやさしいコンピュータゴーグル

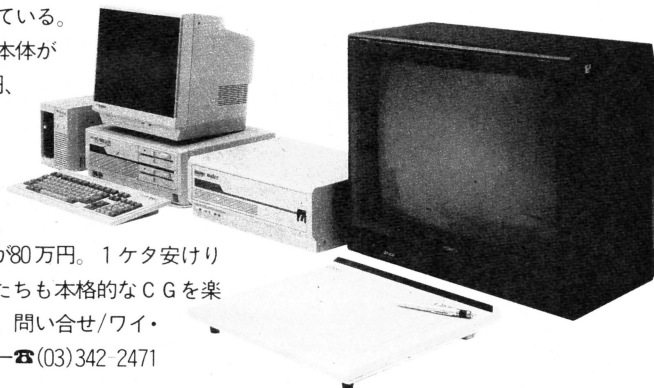
コンピュータを仕事で使っている人の多くは、専用のフィルターをディスプレイにつけているの知ってるかな？長時間コンピュータを使っても目が疲れないようにするためだ。それよりも品質の低い家庭用のテレビで長時間ゲームに熱中しているキミにオススメなのがこの『コンピュータゴーグル』だ。紫外線をカットして、画面を見やすくしてくれる。ゴーグルだからメガネをかけていてもＯＫ。価格は9,800円。

問い合せ／スペース・デン☎(03)462-1787

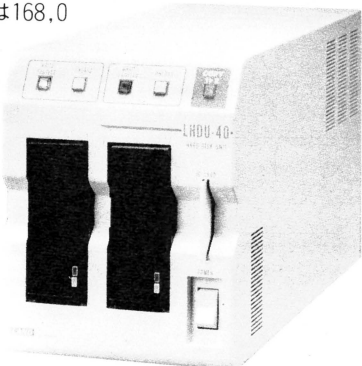
▼スペース・デン　コンピュータゴーグル

PC－9800で1677万色使えるCGシステム

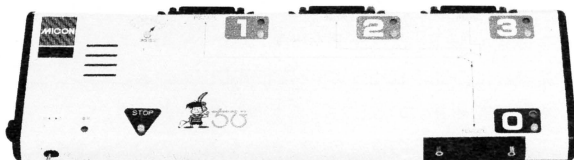
ＰＣ－9800と接続すると何と1677万色の色を使ってＣＧが作れる装置が発表された。名前は、『image maker IM－9800』。本体は、ＰＣ98とほぼ同じ大きさで、中に「フレームバッファ」と呼ばれるＣＧ用のメモリーがぎっしり入っている。ソフトも２次元の画像用の「２Ｄペイントシステム」と３次元用の「３Ｄアニメーションシステム」が用意されている。価格は、本体が995,000円、ソフトの方は「２Ｄ」が50万円、「３Ｄ」が80万円。１ケタ安けりゃ、ぼくたちも本格的なＣＧを楽しめそう。問い合せ/ワイ・デー・ケー☎(03)342-2471

▼ワイ・デー・ケー　ＣＧワークステーション image maker IM－9800

出し入れ自由のカートリッジ式ハードディスク

チョット変ったハードディスクが登場したよ！　それがこの『LHDU−40』だ。ふつうハードディスクというとウィンチェスター型と呼ばれるもので、媒体の部分はガッチリと装置に組みこまれていてはずせない。ところが、この『LHDU−40』では、はずすことができちゃうのだ。ディスクの心臓部が丸ごとカートリッジだから入れポン、出しポン自由自在。１つのカートリッジにフロッピー20枚分、約20メガバイト入れることができる。価格はカートリッジが１つついているもので380,000円、増設用カートリッジは168,000円と従来のものに比べても高くない。拡張したら、むしろ安いくらいだ。問い合せ／ランドコンピュータ☎(06)304-8721

▶ランドコンピュータ ハードディスク LHDU−40

3台まで接続OKのRS232C切換器

パソコンの周辺装置にはいろいろなものがある。代表格はプリンタやフロッピーのような大物。でも本当におもしろいのは、目立たないけど抜群の威力を発揮する小物、たとえばプリンタバッファ。アッという間にデータを取りこんで、パソコンを印字待ちのイライラから解放してくれる。　プリンタ切換器を使えば、１台のプリンタを数台のパソコンで共有できて便利だ。

このＲＳ232Ｃ切換器『ちび』は、ＲＳ232Ｃ用のバッファ＋切換器だ。これ一台で、３台のパソコンからＲＳ232Ｃにつながる装置を共有できる。パソコン３台でモデム１台なんてときに便利だね。価格はバッファが64キロバイトの『DEB−131Ａ』が99,800円。256キロバイトの『同Ｂ』が 139,800円だ。問い合せ／マイコン工業☎(03)406-6081

▲マイコン工業　RS232C切換器　ちび

王者IBM、ついにポータブルパソコンを発表！

ひさしぶりのワールドレポートでは、米国IBM社のポータブルパソコンを紹介しよう。名前は『IBM PCコンバーティブル』。3.5インチのフロッピーを２台内蔵していて、80字×25行の液晶ディスプレイも標準装備だ。大きさは、ディスプレイを閉じた状態で312(幅)×374（奥行き）×67（高さ）mm。重さは約5.5kg。普通の電源はもちろん、充電式のバッテリーを内蔵しているから５〜10時間くらいは電源なしでも使える。気になる価格は1,995ドル(32万円強）と意外と安い！（そう感じるのは円高のせいかな？）

オプションも豊富で、本体の後ろに装着できるプリンタが295ドル(５万円弱)、300ボーと1200ボーを切り換えられる内蔵モデムが450ドル（約７万3000円）、バッテリーの充電器とカーバッテリーを使うときのアダプターが各25ドル（約4000円)、ＣＲＴディスプレイに接続するためのアダプターが325ドル（5万円強）となっている。

米国IBMがやる事は、すぐ日本のメーカーもやるのがパソコン界の常識。今年はきっとポータブルの年になるぞ！　日本未発売。

▲米国IBM　ポータブルパソコン IBM PC コンバーティブル

ROBOT GENTLEMAN LIST 昭和61年7月8日現在

ロボット紳士録その2

ふりがな：音声認識ロボット〝シャロックオム〟			指紋
氏名 Omnibot（オムニボット）™ OOM			
誕生日 昭和60年10月		出生地 東京都葛飾区	
サイズ 身長 48.5cm	体重 5 kg	家族 2000MKII	

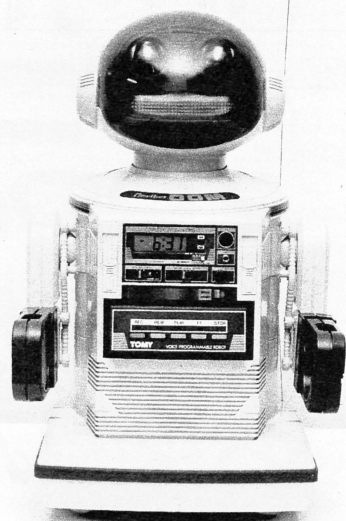
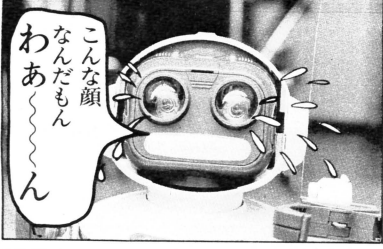
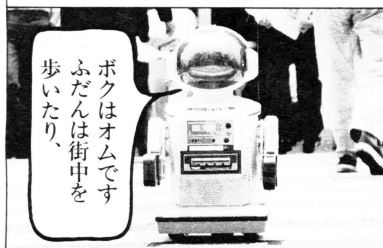
撮影／林久平

■選評

なんといってもこのオム君のすばらしいところは、音声認識できるところである。たとえば、「すすめ！」とコントローラーに言えば前進するし「右！」と言えば右にターンする。「さいせい！」なんて言えば、内蔵されたテープレコーダーが回り始めたりもする。ずいぶんとかしこいやつだといえる。しかも誰の命令でも聞くというわけじゃなくて、あらかじめ登録したご主人様の声でしか反応しない。その登録しだいで「あべし!!」で後退、「マルカツ!!」で眼を光らせるなんてこともできてしまう。

兄キ分の2000のように手がリモコンで動くなんて機能はないけど、同じく内蔵のテープレコーダー（フェザータッチ）によるプログラムも可能だ。あらかじめのぞみどおりの動作を覚えこませることもできる。タイマー機能や各種のアプリケーションも2000同様、装着可能だから、目覚まし人の役もＯＫ！だ。

もちろん通常のラジコン操作もできるし、ワイヤレススピーカー機能でリモコンに話した声を本体から発することもこなす。

さてここでロボットのおもしろさとは何か？ということについて述べてみたい。ズバリいってロボットのおもしろさは、人間をまねようとする点である。それも産業用ロボットだと、たとえば人間の手の機能だけを拡大した味けなさだけど（それはそれで別のおもしろさがあるが）遊戯（アミューズメント）ロボットだともう必死に無理して人間のマネをしようとしてるのがおもしろい。〝人間のマネ〟っていうより、〝ロボットらしさ〟を出すために苦心してるって言い方が正しいけれどもね。

じゃその〝人間らしさ〟じゃなくて〝ロボットらしさ〟は何か？っていうと、つきつめたところ、幽霊や妖怪なのだ。だって人間じゃなくて人間みたいなものって、それしかないもんね。だからロボットは、本来「ゲゲゲの鬼太郎」の妖怪連中と同じものであると言っておこう。将来、最もよくできたロボットは幽霊に近いものとなる。傑作ロボット・マンガ「わたしは真悟」(楳図かずお）はその恐怖を描いてると思うんだけど、どうであろう？

さてオム君の最も優れた特長は音声認識なのであるが、なるべくコワイ声で登録しておき、まっ暗な部屋の中でピカピカピカーンと目が光るようにプログラムしておきたいものである。オム君の口は音声に合わせて明るくなったり暗くなったりするので、その効果も考えて、「ハロウィン」っぽいホラー調にセッティングすれば、本当の幽霊に近づく。ちなみに素顔はなさけない。

PRICE
69800円

問い合せ：トミー ☎03-693-1031

コンプティークのバックナンバーをご希望の方は、「コンプティーク第○号希望」と明記のうえ、角川書店宛てに①郵便振替〈東京3－195208〉または②現金書留にてお送りください。料金は、第1号・630円(送料250円込)、第2、3号各・580円(送料200円込)、第4～12号各・630円(送料250円込)、'86年1・3・4月号・各630円(送料250円込)、2・5月号・640円(送料250円込)、6月号・680円(送料250円込)です。

編集者大募集

われこそ、コンプティークの編集者にふさわしい、またコンプティークをぜひ一緒につくっていきたいと考える人、オ～イ待ってるんだぜ!! ということで、そうお考えの方、ぜひキミの履歴書、そして今までやった得意なゲーム、またコンプティークでやりたいページの企画などを書いて、コンプティーク編集部「採用」係まで送ってくれ! 待ってるよ。

ライター募集

ファミコン、パソコンのゲーム必勝法や、ゲームのレビューの書けるライターを募集します。条件は①高校生以上(大学生が最適)②東京都内、近県在住の方③ファミコン、パソコンを持っている方④経験者優遇●編集部にTELのこと。

編集後記

最近つづけて、大西結花ちゃんと西村知美ちゃんに会ったのだ。10センチの距離でニオイまでかいだんだぞ。どーだ、うらやましいだろ。うらやましいと思う読者は、ハガキに「うらやましい」と大きく書いて「うらやましい係」まで送りなさい。(辰)

ついにホンモノの女の子が登場した袋トジH企画。編集部全員が決集し、感激、歓喜、ねたみ、しっと、そしてイジメがうずまく中でつくったこのページ、どうだったかな? 来号はもっと楽しいぜ!!(隆)

㊙勝ファミコンと同居中のコンプティーク編集部は、現在超過密状態。少し動けば㊤の腹が背中にさわるし、イスから立ちあがれば㊔のエルボーが後頭部にはいる。ああ、早く引っ越したい。(貢)

美和ちゃんとすごした新宿プリンスホテルのあの夜。ともみちゃんと行った鎌倉は明月院前の茶店で飲んだ抹茶の味。今月はしっかり思い出作りをしちゃったゼ! 企画の勝利!!(潔)

風邪をひいた。よ～く考えてみたら、実に4年ぶりの風邪であった。苦しそうな顔をしていても誰も同情してくれないし、看病してくれる女の子もいない。こーなったら、治るまで卵酒飲んだる。(英)

突然ですがコンプティークのお世話になることになりました。ヨロシクネ♥といーたいけど、いきなりこんなセマいところ(編集後記)に押しこめられるわ、ヒデー似顔絵が横にいるわでトホホよ。(敏)

おたより待ってま～す

本誌に対するご意見・ご感想をはがきか封書でドシドシ送ってくれ!! キミの友だちの悪口とか学校ではやっていることなんかも遠慮しないで送ってくれるとうれしいな。ヨロシク!!

●あて先/160 東京都新宿区三栄町8 いかりビル2 コンプティーク編集部

コンプティーク

7月号

昭和61年7月1日
定価430円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-359-8351 (販売部)03-238-8523(広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-7
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *senior editor* 吉田隆 *editors* 角田貢士朗 高野潔 片岡英典 久木敏行 渡辺知子 *contributing editors* 須賀弘 穂原俊二 荒川あつ子 市島正明 菊野均 森原直樹 シルバーフォックス *writers* 庵跡功 砂土稔 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 湯治泉 渡部功一 矢崎治信 松本剛 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 磯部尚人 平井敬子 ㈲ポチ *designers* D/HITS(高木和雄) 沢田昭彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 12to12 斉藤和代 赤塚弘隆 佐藤安弘 インターフェイス *photographer* 林久平 福家久仁子 相澤利彰

DRAGON GYM

ドラゴン・ジム

今月もドラゴン・ジムの始まりだよーん。まずは藤代美奈子ちゃん！　スーパーアイドルの予感がヒシヒシ伝わってくるぞ！！

■のーてんきインタビュー

藤代美奈子

♥デビュー曲「熱い風のさよなら」は7月末発売。

足立区・さる年・B型・さそり座。

2年前の「第1回東宝シンデレラガール」は1位の沢口靖子ちゃん。3位の斉藤由貴ちゃんとまさにアイドルの宝庫！　そしてこの時2位だった藤代美奈子ちゃん、1年半レッスンをみっちり積んで、晴れてこのたびデビューしました。映画「傷だらけの勲章」、アニメ「那由他」のアテレコ&主題歌など、いきなり大忙しなのだ!!

——今、高校生？

「ハイ。都立足立高校の3年生」

——えっ、あの足立区に住んでるの？

「はい。西新井ってゆうとこの近く」

——あっ、そこってよく女子プロレスの試合やるところでしょ？

「ええ、お母さんがよく整理券配ってます。婦人会のお仕事で」(笑)

——うーん楽しいお母さんだね。何人家族？

「8人家族。おじいちゃんとおばあちゃんとお父さんとお母さんとお姉さんとお兄さんと妹」

——明るそーな大家族だね。

「ハイ。お父さんがなんだかアメリカの楽しい家庭をめざしてるみたいなんですよね」

——なに？　そのアメリカの楽しい家庭って？

「お父さんが仕事で夜中に帰ってきても、みんなでダイニングルームに集まってお話しするんです。笑いながら夜中の2時頃」(笑)

——めずらしい家族だね？

「あ、やっぱりそう思います？」

——うん、それはかなりめずらしい。ところでさ、"藤代美奈子"っていい名前だよね。それって本名なの？

「ハイ。すごく"それっぽい"名前だと思いませんか？」

——うん、思う思う。もうそのために生まれてきたとしか思えない。最高の名前だよ。

「そうでしょ。でも姓名判断の人に見てもらったら、絶対に変えるべきだって言われちゃったんです。画数がよくないからって。

◀"姓名判断なんか気にしませんっ!"元気でちょっぴり気が強そーなとこも魅力的だぞ。

——でも絶対、いい名前だよ。

「だから悩んだけど変えません。ダメだったら後輩にはアドバイスしてあげるけど。『姓名判断は信じなさい』って」(笑)

——気にしちゃダメだよ。画数なんて。

「でも私、画数悪いし、さる年のさそり座でB型なんです。ヒドすぎません？」

——それはヒドイ……。あ、いや、そんなことないよ、だいじょうぶだよ、全然平気だってば。

「いーんです、姓名判断なんて。私、捨て身でがんばりますっ！」

——そーだ、そのイキだ!!ガンバレ美奈子っ!!

今月から少し変わったドラゴン・ジム。でも基本は当然かわいいアイドルです。基本は絶対守ります。基本をおろそかにしては何事も大成しませんよ(王貞治)。

ひと足早く夏へGO! ウキウキ気分3人娘

ベリーズ
スケジュール問い合せ・☎03(582)4744 夏は暑い

ううっ! と思わずうなりそーになるセクシーな水着姿は、ご存じベリーズの3人娘。めんどくさいことはすべて忘れ、気分はすっかりのーてんき。新曲の「夏・いただきます!」(5/21発売)を聞いて、ひと足早くかき氷でも食べれば、もう完ペキに真夏にトリップできる。楽しいぞ〜、ラリラリ。この曲はバンダイのソフトクリームメーカーのCMソングになっていて、6月いっぱい彼女らの元気な歌声が聞けるので喜ぶように。夏休みにはいろんなところでキャンペーンもやるそうだから、キミの街に来る日を楽しみにしててよね。水着になってくれるかどうかは知らねーよーだ。

ハッピーバースデー! 桃子18歳・初夏の朝

菊池桃子

▲しかし何故徳光さんはあんなに元気なんだ?

5月6日は桃子ちゃんの18歳のバースデーパーティでした。桃子ちゃんといえば、かわいい顔に似合わずカマキリとかへんな虫が好きだとゆーことを思い出してしまうが、やっぱり18歳になった今でもその気持ちは変わらないのだろうか。司会の徳光さんも、なぜか妙にはしゃいでいたが、そこのとこは全然聞いてくれなかった。残念だ。24歳で嫁に行きたいなんて言わず、永遠にカマキリ好き少女でいてちょうだいよね。新曲は「夏色片想い」(5/14発売)。この日2回も歌ってくれたが、音程はちょびっとはずれただけですんだ。

元・荒木ダイスケファンのお見合い写真?

森祐子

▲ちなみに森さんはDJ出身の美声のお方です

5月21日に『涙のエアポート』でデビューした森祐子さんは、業界用宣材パンフがやけにユニークということで各方面の注目をあびている。フツーのパンフはいわゆるペラものが多いが、彼女の場合は履歴書(りれきしょ)つきの見合い写真そのものなのだ。律義(りちぎ)っぽい写真に比べて履歴(りれき)のほうは、「中1のとき荒木ダイスケに夢中だった」とか「高1のとき修学旅行でマッチとトシちゃんに会った」とか、ついうーむと考えこんでしまうような、わりとマヌケっぽいことが書いてあってかわゆい。こりゃ注目だよな。

NEW こんだけ! DISK

レコードをただ単に心地よいからとか好きだとかの単純な理由で聴いてるとバチがあたる。注意深く味わおうじゃないか。

やっぱいつものおニャン子

この「おっとCHIKAN」、モロおニャン子の得意パターンだけど、なんか今ひとつものたりない。もうこのへんで新しいおニャン子を見たい。スタッフの方は1曲ごとにコンセプトを変えるなんて大変だと言うだろーけど、それはタイマンです。それがアイドルの宿命なんだからしょーがないのだ。

◀B面は内海ちゃんの「思い出美人」。内海ファンは3枚ぐらい買おう

こちらもいつものKYON²

◀アメリカン・グラフィティっぽいジャケットは最高。ひたすら明るい。

(おニャン子より続く)んなこといったらKYON²だって似たよーなもんだろ! と激怒する方もいるでしょうが、まったくもってそのとおおおりっ!! 秋(あき)元康(やすし)の詞で筒見京平でKYON²なら売れるだろうと思うなんて甘い。反省しなさい。ま、売れてるけど。あ、忘れてたけど曲は「100%男女交際」です。わりといい曲でした。(ナンノコッチャ)

洋子・ロマンチックムード!!

あいやー、突然ですが洋子ちゃんの「雲にのりたい」はすばらしいですね。このせちがらい世の中にあって今どき「雲にのりたい」だなんて、ホント夢があっていいなあ洋子ちゃんは。そんなことはないと思うけど、もし万が一この曲が大ヒットしなくても、それはそれでいいんじゃないのかなあ。ゴーイング・マイ・ウェイだぜ!!

◀か、かわいいなあ洋子って。マシュマロみたいなホッペ、つねりたいっ

DRAGON GYM

業界おもしろ人間ご紹介・マネージャー編

恭子ちゃんは見てのとおりどっから見ても清楚なコだが、なんと彼女にはいつも、どっから見てもコワモテという人がくっついている。彼女のマネージャーの三島さんとゆう人で、パンチパーマ、いかつい顔、幅広のド派手なネクタイにたてじまの背広etcと、まあどうシロート目に考えてもそのスジの方。ぎょ、恭子ちゃんがアブナイ、と心配してたら、じつは三島さんは元東宝の役者さんで、ヤクザ役ばっかやってた頃のクセが今でも抜けないだけなんだって。(笑)ホントはすっごい優しい人だよ。

後藤恭子

▲「三島さん、本当はかわいい人なのよ」(恭子)

キュート&セクシー脚線美・理沙のヒミツ

▲しつこいけど理沙ちゃんは脚がきれい

ＴＶ朝日系「ピーク・ア・ブー」で活躍中の理沙ちゃんの本名は「すさ・りえこ」。ちょっと変わった名前なんで芸名も同じでいこうとデビュー前に決定してたんだそうだが、姓名判断の人にいちおう名前を見てもらったら、「こ、こんな名前では会社もつぶれてしまうっ!!」と言われ、しょーがなく２ヵ月間順番待ちをして山本理沙に決定したんだそーだ。さすがにそのときはムッとした(あたりめーか)らしいけど、まあいいよね。今は人気者だもん、ねっ。

山本理沙

スポーツ万能ギャル・ついに歌手デビュー

ハナマルキのおねーさん、最近よくドラマに出てるなー、そういえば、この前、フッくんとラブシーンしてたっけなー、フッくんてうらやましいなー、ボクも美樹ちゃんとしたいなー、でもやっぱり無理だよなー、うんこりゃもうどう考えても絶望的に無理だよなー、なんて思ってるうちに、

▲美樹ちゃんキスしちゃやだからね。ブツブツ…

なんと、その美樹ちゃんは歌手デビューしていたのだった。日本ＴＶ系『妻たちの初体験』の主題歌で「黄昏のモノローグ」(5/21発売)というタイトルがウワサのデビュー曲。美人で多芸多才とくれば、文句のつけようがないよね♥

今井美樹

ちょっと待て！映画館に行くより先に…？

映画の正しいみかたは、やっぱしサントラ盤とかイメージソングとか、ある程度聴いてから観ることだと思うのさ、よけいなお世話かもしれないけど。それによって「あっ、これは明るい前向きな映画だな」とか「く、くらい。ボクの好みだ」とか、わかるもんね。で、大作アニメ「天空の城・ラピュタ」を観る前は、必ず洋子ちゃんの「もしも空を飛べたなら」(5/25発売)を聴こうねってわけなんだ、これが。

小幡洋子

▲清涼飲料水「ラピュタ」のCMでも聴けます

フツーの女のコはもういいよ

吊端撃彦おおいに語る 第１回

◀お、お、おまえは矢沢永吉かっ？

やっぱり工藤夕貴や石野陽子が真のスターなのだ

フツーの女のコがアイドルになる。アイドルだけどフツーっぽい女のコ。そーいう親近感のあるアイドルは、もちろんそれはそれで魅力的だ。でも正直いって最近そのテのタイプが多すぎるんだよな。フツーの女のコの、いったいどこがそんなにいいのかな。もともとアイドルはフツーじゃなくて、もっとうんと光り輝いた女のコたちだったはずで、そういった個性が強いなかにあって初めてフツーが逆に光って見えただけのことじゃないだろうか。

だから、僕は本田美奈子は認める。あの過剰な色気のふりまきかたはまるで山本リンダだし、斉藤由貴もときどき考えすぎたアブナイ目をしているのがいい。

だが、工藤夕貴の世間的評価にはおおいに不満を感じる。みんな彼女を過小評価している。ハッキリ言っておく。彼女は日本一すごいアイドルだぜ。なにしろ考えてることがちっとも歳相応じゃない。たとえば、読む本は何だと思う？ カーネギーの『人を動かす』だぜ。14～15歳の女のコの読む本かよ？ 芸能界入りの動機だってすごい。「私、小さい頃から弟と差別されて育ったんです。弟はあととりだからステーキ、私は目玉焼きとか。いつか見返してやる、偉くなってやるって思ってました」………おまえは矢沢永吉かっ!! おまけに「私なんかまだまだヒヨッコです」とも言っていた。だいたい、井沢八郎の娘というだけで変じゃないか。同じ意味で、真子の妹・石野陽子もそれだけで十分変なコじゃないか。みんなこの２人を応援してほしいと思う。

▲真子姉さんに、ノリがそっくりの石野陽子ちゃん

イラスト／中野豪

ANIME

うっとうしい梅雨空をのりきるには、アニメがいちばん！　よりどりみどりのメニューの中から好きなの選びたまえ!!

VIDEO

学園ドラマの原点にかえる！

ナッキー・知世が贈る 100%青春アニメだっ！

アニメ『生徒諸君！』は、今年の2月23日にフジTV系でオン・エアされた。この時の視聴率は15%以上と、かなり好評。そりゃあ、なんたってボクらの原田知世ちゃんが、ヒロイン、ナッキーの声を出してるんだもの、当然だよ。

ビデオのほうは、アニメにプラスして、14分のメイキングつき。そしてうれしいことに、そのメイキングっていうのが、実際に知世ちゃんが出演しているんだ。これは知世ちゃんが進行役になって、アニメの制作過程の説明をしたり、主題歌をレコーディング中のつちやかおりや、声優たちにインタビューしたりするというもの。ちょっぴり大人っぽくなって、ますますさわやかになった彼女の素顔が見れるよ。

原作は、庄司陽子のベストセラーコミック。どんなにつらいことがあってもいつも明るくて元気少女のナッキーのキャラクターは、だれにでも好感をあたえる。アニメは、そんなナッキーがのびのびと動きまわっていて、コミックのファンも裏切らない出来ばえだ。

アニメと実写っていうちがいはあるけど、映画のほうの「生徒諸君！」でキョンキョンが演じたナッキーを意識しながらこのアニメを見るのもおもしろい。逆にキョンキョンが声優のほうをやって、知世ちゃんが演じていたら、なんて想像をしてみてもいいね。

▶知世ちゃんが、古谷徹、鶴ひとみにもインタビューするゾ。質問のしかたがすごく素直♥

◀プロデューサー・藤田正道、加藤博ほか　監督・日下部三雄

▲©庄司陽子／講談社・東宝・葦プロダクション

◀『生徒諸君！＋スタッフ諸君』（81分）東宝　12000円　レーザーも発売中

MOVIE

さあ、"冒険"のはじまりだ！

公開（8月東映配給）が待ちどおしい『天空の城ラピュタ』。原作・脚本・監督はもちろん宮崎駿、プロデューサーも『ナウシカ』につづいて高畑勲が担当する。今度の作品は、"冒険活劇"のだいご味を前面に出したものになるという。「カリオストロの城」でみせたあざやかな手腕が、どこまで発展していくか楽しみだ。

▶動画枚数7万枚、上映時間110分予定

VIDEO

構成バツグン、美女わんさか！

岬兄悟（みさきけいご）の原作を、キャラデザイン・とり・みき、監督・小林治でアニメ化。深層心理学とかのテーマが、ポップな映像のなかにすんなり料理してある。一般公募の美人キャラも登場する快作だ。『魔女でもステディ』（45分）ポニー　8800円

▶オカマのキャラなんかも登場する

ANIME INFORMATION

C.MOONという新レーベル（発売元ネットワーク）が誕生。オリジナル・アニメ第1弾として6月28日に『コール・ミィ・トゥナイト』（30分、9500円）が発売される。これは、主人公の青年が、かわいい女のコを見て興奮すると怪獣に変身しちゃうという、コメディタッチのホラーアニメ。制作は『戦えイクサー1』を手がけたAICだ。第2弾は7月5日に発売予定の『傷追い人』（40分、9800円）。小池一夫&池上遼一のコンビにより「スピリッツ」に連載されていた劇画のアニメ化で、コミックス第1巻分のストーリーがまとめられている。おなじく小池一夫原作の『愛しのベティ／魔物語』のオリジナルアニメ版も、東映から7月21日に発売される。総監督は小池一夫自身で、主題歌を伊藤かずえが歌うのにも注目。（50分、9800円）

LAZAR

アニメーション・アニメーション

これこそ待ち望んでいた!!

先入観にとらわれずに、すなおに映像の世界を楽しみたいという気持ちがあれば、このシリーズのどの作品も、とても親しみやすいものになるはず。たとえば、色彩の組み合わせを見て感動したり、指の動きかたを見ておどろいたり、場面のうつりかわりに笑ったり……そういうストレートな反応をしているうちに、いつのまにか、作品の世界にどっぷりひたりこんでしまう。そういう楽しみ方ができるオンパレードだ。

4月号で紹介したノルシュテインの『話の話』は、映像の繊細な美しさと動きで、幻想の世界が現われる。何十回観ても、そのたびに新しい発見をするような映像だ。しかも、あたたかい。『真夏の夜の夢』のイジィ・トルンカは、人形アニメの第一人者。丸みをおびたシンプルな人形たちがもつ、豊かな表現力にはおどろかされる。『指輪物語』で有名なラルフ・バクシの作品からは『フィイヤー&アイス』がリリースされた。これは、シリーズ中、唯一のキャラクターものといえる。ロトスコーピング方式（実写を1コマずつアニメに置き換える!）などを駆使したダイナミックな動きは、さすがに23億円かけただけあって、見ごたえ十分。

国内作家では、発売されたばかりの川本喜八郎の『道成寺』に続いて、岡本忠成、手塚治虫、久里洋二の作品集があとにひかえている。この4作品については、それぞれ、製作風景も収録されるので興味深い。手塚作品は、虫プロ時代の『ある街角の物語』『展覧会の絵』、最近の『ジャンピング』『おんぼろフィルム』などが収録される予定。国内作家作品は各12800円。

▲『ファイヤー&アイス』ＣＡＶ４面　パイオニア　9800円

◀人形によるパントマイム『真夏の夜の夢』９８００円

▲『話の話』制作されたのは'79年。8800円

▲同上　キャラ・デザインは、フランク・フラゼッタ

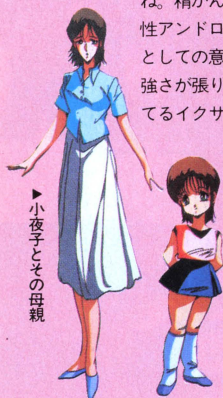
▼『ある街角の物語』巨人・手塚が'62年に作りあげた名作短編

▼『道成寺』川本氏は、日本の人形アニメの第一人者

VIDEO

戦え！イクサー1 ACT2

気持ち悪いのと、とびきり美少女！

平野俊弘監督作品の『イクサー1』のACT2が、とうとう発売されることになった！（拍手）なんといってもイクサーの魅力は、そのキャラクターにあるよね。精かんで女性アンドロイドとしての意識の強さが張りつめてるイクサー1の表情。情緒不安定ながらもこの上なくかわいい渚。ＡＣＴ２ではいよいよイクサー２の登場だ。彼女は悪意が混じりながらも硬質な意志力をもつ。１と２の対決はどうなるか？

▶加納渚　イクサー1　シンクロする美少女

▶対イクサー1用ヴォイド

▶小夜子とその母親

●発売／久保書店
販売／Ｊ・Ａ・Ｖ・Ｎ

BOOK

内田春菊の文章本

このごろの女のコを描かせたらこのごろ一番のマンガ家、内田春菊の単行本（文章が主体）のがでました。内容はなんというか、ほらあなたと私が出てきそうな、そんな身近なエッセイ集です。味がある。

◀『見守ってやって下さい』ＣＢＳソニー出版７８０円

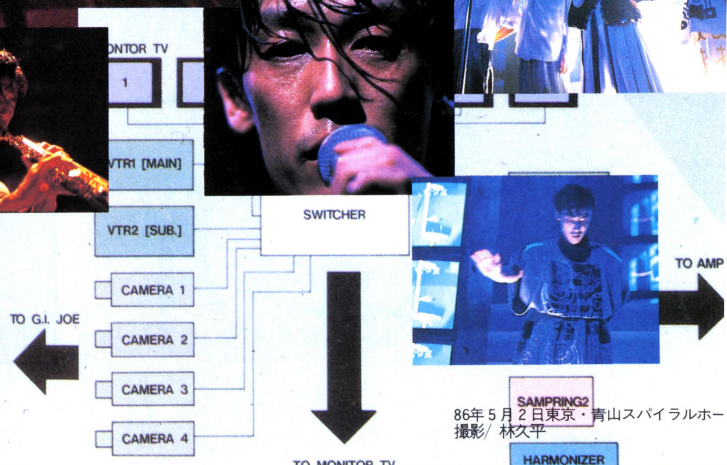
TAIYO・SUN
HAJIME O TACHIBANA

ヒョウタンツギだらけのナゾをとけ!!

手塚治虫のマンガにしばしば意味もなく不用意に現れる"ヒョウタンツギ"。今考えてみるとあれは日本最古のバグ&隠れキャラであった。もちろん立花ハジメの作ったかわいくも狂暴なる"テッキー&キップルちゃん"もバグ&隠れキャラであることはまちがいない。だから、立花ハジメが最新ライブでヒョウタンツギだらけの衣装をつけたことは、大正解なのだ。しかも彼の新作12インチ・シングル『ビューティ&モダン・シングス』(MD1300円)は、片面に手塚治虫のイラスト・レリーフ入り。ピクチャーじゃないとこが新しく、質感が新鮮だ。

ステージは去年のTAIYO SUN LIVEのENCORE(アンコール)という形式だったけど、実際は、プラスティクス時代からの彼の音楽をふかんできる構成になっていた。RADICAL TVによるパチパチと映像が変りかわっていくモニター群に囲まれて、金属音鳴り響くハードテクノあり、ギター、サックスのアコースティックあり、歌とダンスありと盛りだくさん。日頃、彼がいってる「新しい日本人の伝統と意識」や「機械と体を張る」を想像させるライブでした。衣装はヒョウタンツギ模様、弁慶を思わせる(実はコンピュータ・チップを図案化したもの)ハカマ風、それとピノキオだ!! でくのぼうの人形、ピノキオが動くことこそ、TAIYO SANの世界にふさわしい。

ピノキオ、ヒョウタンツギ、テッキー&キップルに囲まれた立花ハジメのライブは、バグ&隠れキャラの宝庫なのである。

ENCORE LIVE

86年5月2日東京・青山スパイラルホール
撮影/林久平

TV・バグ&隠れキャラ情報

ゲーセン版が大人気、それがよいポップになってファミコン版となったタイトーの「影の伝説」。(マル勝の必勝本が出てる！ お助けマップに隠しコマンド、バグ情報そしてBGMの楽譜まで載ってるスグレ本だ!!) そのCMを見た人はいるかな？ 最後にうじゃっと4人出てくるおかしな連中、あいつらが誰だかを気がついた人はエライ!!

彼らは、あのビートたけしの舎弟衆、たけし軍団の4人なのである。それぞれがどのキャラクターにあたるか下に紹介しとくから、ゲームの参考(!?)にしてね。

影
そのまんま東
昭和32年9月16日生まれのそのまんま東が、ゲームの主人公"影"の役だ。手に持つのは、もちろん影伝ロムのパッケージ。こんな連中だったら、戦う気も失せてしまう気がするけど、もとより"影"がそのまんま東だもん。どっちもどっちよ。

忍者
大森うたえもん
軍団の中でもなんかひとくせふたくせありそうなのが、この大森うたえもん。昭和34年5月15日生まれ。忍者は忍者なのだが青忍は赤忍かはたまた黒忍なのか見分けられないのもうたえもんらしい。しかし魔界の住人のくせに、やたらピカピカの靴はいとるやんけ。

妖坊
ラッシャー板前
へっへらーといちばん似合ってるのが"妖坊"のラッシャー板前、22才(昭和38年6月15日生まれ。若い！)。たけし軍団の中でもいちばん情けなくてかわいがられている新人類(!?)なんだよね。しっかし、こわそうな顔してんのに、ちっともこわくない。(当り前か)

妖四郎
ガダルカナル・タカ
影伝ワールド中、最大の敵にして、雪の章の首領"雪草妖四郎"を紛するのが、ガダルカナルタカ。昭和31年12月16日生まれ。なにやらほとんどハイカラな気違い天草四郎みたいですが、まあ妖四郎ですからね。髪の毛はガダルカナルがいちばんアバンギャルドしてます。

協力／タイトー

VIDEO

神技テクを名人が直伝!!

高橋名人が画面で攻略法を伝授してくれる感激ビデオの登場だ。とりあつかうソフトは、ボンバーマン、忍者ハットリくんなど計9本。また、ビデオ自体でも遊ぼうということで、名人からの"隠れメッセージ"が30ヵ所にわたって隠されているのも魅力。ストップモーションで探すわけだけど、これが、ちょっとやそっとじゃわかんない。そのほか名人の私生活もバッチリ紹介！『ファミコンゲーム別攻略法』。(30分) 東宝 4800円

いきなりグラディウス1位に浮上!!

おっといきなりグラディウスが1位になりましたねー。先月3位だったテグザーが一気に圏内から落ちたりと、変動激しく消費スピードの早いFCMであります。テグザーに関しては、だんぜん好き嫌いがはっきりしていて、あの暗さの極致的音楽を受容できるかどうかで、その人の性格がわかるとまで評する人がいた。ゼルダ、マリオは完全パイでて、3位にしておいて、まずグラディウスを1位に！ という人が圧倒的に多かったね。とくに"火山の爆発の時の音"と部分指定する人も数人いる。Sマリオの"海中のワルツ"を、わざわざ疲労回復のために聴くという、素晴しい音楽の効用も報告されたぞ!! 次回のBEST10はキミが決める。

ファミコンミュージック FCM BEST10

今回	前回	タイトル	票数
1	↑ ―	グラディウス	26
2	↓ 1	ゼルダの伝説	14
3	↓ 2	スーパーマリオ	10
4	↑ 6	影の伝説	9
5	↓ 4	ツインビー	5
6	↑ ―	セクロス	4
7	↓ 5	バーガータイム	3
8	―	謎の村雨城	3
9	―	ゲゲゲの鬼太郎	2
10	10	グーニーズ	2
次	3	テグザー	1

VIDEO　正統派かカタログ派か?

今月のおすすめホラー映画はこの2点。死なない殺りく魔ブギーマンの正統的ともいえるコワサの『ハロウィンII』。20編ものホラー映画のハイライトシーンが入ってる『テラー〜』だ!!

▲『ハロウィンII』(92分)14800円

◀『テラー・オン・テープ』(84分)12800円 コロンビア(左も)

気になるあの子をチェック

ネコに変身SFX少女!!

「東京いぎん」のCFでネコにSFX変身しちゃうのが、彼女、田中律子ちゃんだ。以前「パウチッコ」のCFにも出てたコっていえば、ピンとくる人も多いはず。昭和46年7月17日生まれの15歳。性格は「大らか、明朗、素直、快活」なO型だって。書道は2段の腕まえ!

ミニカー・マニアになる法 その7

ハニワ庵跡

ちょっと気どって、英国気分

フランスだったらフレンチ・ブルー、イタリアはイタリアン・レッド、ドイツだったらジャーマン・シルバー。これはそれぞれの国の車のイメージカラーになってる色だ。なかでも私は、英国車のブリティッシュ・グリーンが好きでたまらない。下の3台のミニカーは、この色が似合う代表的な車だけど、しぶいというか気品があるというか、"う〜ん、これぞ英国車!"ってうなりたくなる。(私は、ミニカーを見てうなるクセがある) もっとも、この色が似合う車はそう多くはない。たとえば、ソアラなんか、想像しただけでブキミだ。(そういえば、日本車のイメージカラーってないなあ。)

英国車が好きな人は、ほんとうの自動車愛好家だっていうけど、ミニカーマニアにだって、気分は味わえるもんね。

▲左からマッチボックスのMG1100 トミカのミニクーパーS　名車!

◀ブルム(伊)のジャガーDタイプ、ベントレー、そしてダンディのミニクーパー

〈ミニカー通信〉トミカの外国車シリーズは、絶版車のリバイバル以外、もう2年近くも新製品がない。マジメにやってほしいぜ!

ヒミツ探索シリーズ

あのヘビメタを追え!!

「新宿西口方面にて、ヘビメタ少年多数発見! 原因を究明セヨ」本部からの使令を受けた隊員2号は、さっそく探索に出かけた。現場は、西口を少し北に歩いた所で、狭い路地が入りくんでいる。キョロキョロしている2号のわきを、足早に追いぬいていくひとりの男。んっ。典型的ヘビメタ・ファッション! よし、尾行だ。男は路地から路地へ、ジグザグに歩いて、ふいに1軒の店の中に消えた。つづいて店に入ろうとした2号は、ちょうど店を出てきた数人のパンク系ファッションの少年たちに、ちょっとビビッた。店は、"UK EDISON"というレコード屋。思いきって中に入ると、そこにはヘビメタ族、パンク族がひしめきあっている。ごく地味なかっこうの人の中には、レコードを選ぶ時に殺気のただよう目つきをしている人もいる。彼らこそ、コレクター族にちがいない。

▲はたして、彼の目的はなんなのか?

▲超高層ビルを背景にした路地で、尾行はつづく

▶目にもとまらぬ速さでレコードをめくる!

◀横浜の魚市場で働いているという立花さん

隊員2号は、店を出た少年たちを尾行して、彼らが、このへんにあるほかのレコード屋にまた入っていくのを目撃した。そして、尾行につぐ尾行の結果、このへんの路地の周囲には、10軒以上の輸入レコード屋が乱立していることを知ったのだ。店から店へと渡り鳥のように移動するヘビメタ&パンク少年たち。隊員2号は彼らの何人かとコンタクトをこころみた。「アイドルに夢中になってるヤツなんて、サイテーだよな。まァオレも「スケバン刑事」は好きだけどさ」と笑う革ジャン少年が印象的だった。

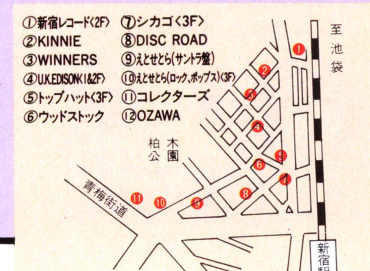
◀海賊盤のメッカ、キニー。手前はヘビメタ専門店!

◀所沢から来て、髪をかき上げる浅見君(右)と中島君

▲フル装備(?)の皮ジャンには、自筆で"反戦"と書いてあるのだ

▲「ファミコン?やりたいけど、はずかしい」

レコード屋地帯の北のはしにあるのは、ライブハウス・新宿ロフト。日が沈む頃、そこにはもっとすごいやつらが集まってくる。

●新宿西口レコード店マップ

君のもってるファミコンソフト 買います!交換します!

FAM(ファム)と呼ぼう ファミリーメイト

中古ソフトで新品ソフトと交換できるぞ!

合計¥3,400分の中古ソフトで新品ソフトと交換できるぞ!

ファミコンソフトを売りたい人

必ず5本以上(ただし全部ちがうソフト)まとめて送って下さい。尚、買取値段は下の表を参考にして下さい。(買取値段がわからないソフトは、電話でおたずね下さい。)

ファミコンソフトを交換したい人

買取値段3,400円分以上の中古ソフトと、新品ソフト1本(どれでもOK、但し発売されているもの。)交換します。新品ソフトは必ず第3希望のソフトまで書いて下さい。(第3希望まで書かれていないと新品ソフトが送れないことがあります。)

送り方 申込書の交換・買取どちらかに○をつけて、ソフトといっしょに宅急便か郵便で送って下さい。

(宅急便の方が早く着きます。)

※中古ソフトはなるべく箱,説明書をつけて下さい。ただし箱,説明書なしでもかまいません。

※ソフトはなるべくじょうぶなダンボール箱などに入れてこわれない様注意して下さい。

送り先 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21鳥山ビル ファミリーメイト「ファミコンソフト係」

中古ソフトがファムに着きしだい、新品ソフトあるいは現金を送ります。

(届くまで7~10日ぐらいみてください。)

買取値段表

昭和61年6月現在

買取価格 ¥1,100
魔界村
セクロス
ドラゴンクエスト
ビーウィング
チョップリフター
スーパーチャイニーズ
スターソルジャー
グラディウス
アトランティスの謎
ゲゲゲの鬼太郎
影の伝説
マイティボンジャック

買取価格 ¥1,000
マグマックス
スパイVSスパイ
スーパーマリオブラザーズ
バルトロン
忍者ハットリ君
ディグダグII
アーガス
バードウィーク

買取価格 ¥800
オバケのQ太郎
ソンソン
ハイドライドスペシャル
グーニーズ
タッグチームプロレスリング
ツインビー
ボンバーマン
ジャイロダイン
カラテカ
バーガータイム
サーカスチャーリー

買取価格 ¥600
ポートピア連続殺人事件
スペランカー
忍者じゃじゃ丸君
いっき
ドルアーガの塔
マッハライダー
スパルタンX
ヴォルガードII
バックランド
テグザー
アストロロボササ
チャレンジャー
キン肉マン
スターラスター
1942
ボコスカウォーズ
頭脳戦艦ガル
バトルシティ
ペンギン君WARS
ダウボーイ
本将棋
サッカー
4人打ち麻雀
マクロス

買取価格 ¥400
スカイデストロイヤー
ロードファイター
エグゼドエグゼス
10ヤードファイト
レッキングクルー
ディグダグ
バイナリィランド
ルート16ターボ
ルナーボール
F1レース
ベースボール
アイスクライマー
ゴルフ
テニス
麻雀
フラッピー
ゲイモス
プーヤン
スターフォース
忍者くん
エレベーターアクション
ロットロット
パチコン
けっきょく南極大冒険
ジッピーレース
フィールドコンバット
おにゃんこTOWN
ハイパーオリンピック殿様版
フロントライン
シティコネクション
ドアドア

買取価格 ¥200
バルーンファイト
アーバンチャンピオン
イーアルカンフー
チャンピオンシップロードランナー
ロードランナー
フォーメーションZ
エクセリオン
マリオブラザーズ
パックマン
ゼビウス
マッピー
ギャラガ
ワープマン
スーパーアラビアン
ちゃっくんぽっぷ
スペースインベーダー
ハイパーオリンピック
ハイパースポーツ

買取価格 ¥100
エキサイトバイク
デビルワールド
クルクルランド
ドンキーコング
ドンキーコングJr.
ドンキーコング3
五目ならべ
ポパイ
ピンボール
ギャラクシアン
ハンゲリングベイ
ナッツ&ミルク
ポパイの英語遊び
ドンキーコングJrの算数遊び

買取不可
ワイルドガンマン
ダックハント
ボーガンズアレイ
ディスク版ソフト

※買取価格は毎月変わります。

交換する場合の例

	買取値段
●グラディウス	1,100円
●忍者ハットリ君	1,000円
●サッカー	600円
●テニス	400円
●ギャラガ	200円
●エキサイトバイク	100円
合計	3,400円

➡ 新品のソフト 1本

FAMでは、ファミリーコンピュータ本体も買い取っています。
買取値段は電話でお問い合わせ下さい。
(Joyスティック、ロボットは扱っていません。)

FAM ファミリーメイト

営業時間(日曜・祭日休み) AM10:30~PM7:00
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル
TEL03(257)0453

※申込書がない人は自分で作って下さい。

買取・交換申込書

(どちらかに○をつける)

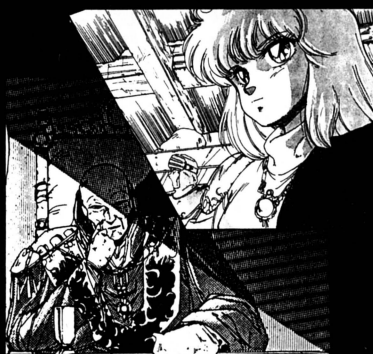
ふりがな 名前	年令 オ
住所(〒　－　)	
電話 市外局番(　)	学校名

交換したい新品ソフト(現金希望の人は書かないで下さい。)

●第1希望	●第2希望	●第3希望
メーカー	メーカー	メーカー
ソフト名	ソフト名	ソフト名

(コンプティーク7)

キリトリ線

レイダル伯とアウレリアスの冷酷な手口を憎悪したが、大神官ホーバンを暗殺するように催眠術をかけられ、セラスたちとともに、再び神殿へと送り込まれた。

神殿に着くと、異端の疑いのあるライは審問官コルビシュによって、すぐに審問テストにかけられた。その際中、キーワードを聞いたライは、ホーバン殺害のトランス状態へと入ったが、コルビシュの力によって、失神させられてしまった。同じ頃、セラスたちもトランス状態に入りつつあった。セラスが持ち帰ったはずの、レイダル伯と異端の結びつきに関する情報を聞くために開かれた調問会に、セラスたちは剣を持って入り、神殿を流血と阿鼻叫喚で満たした。セラスの養父であるホーバンはその事実に驚愕した。一方ショックで術の解けたライは、神殿の地下をさ迷っていた。やがて、ライは巨大な鍾乳洞に達し、そこに、一人の囚われの女を見た。それは、異世界でライの夢の中に現れ、ライに助けを求めたシオーンであった。結局、魔道士であるシオーンがライを呼び出したわけではなかったが、ライは、そこに重要な手がかりを感じた。テレスが捜しにくるのを待つより他ないと考えていたのだ。しかしさしせまったセラスの父親殺しを止めなければならない。ライはシオーンに、きっと助けにくると言い残し、セラスの姿を求めて、地上へと向っていったのである。

ホーバン
最高位をもつ神殿の大神官で、セラスの養父。

ハヴォル
大神官の一人で、ホーバンの補佐役。

コルビシュ
ホーバン直属の異端審問官で、異端学、魔法学の権威。

エイシル
コルビシュ異端学研究室付きの助手。

サラー
奉仕で神殿へ行っていた便利屋ギルドの女魔法使い。

セラス
14才という年齢にもかかわらず、すでに多くの部下をしたがえている女異端審問官。

イェルファン
ヴァリス男爵直参の騎士で、オルセナの武術師範。

リセリック
イヴェインの貴族階級の出身で、セラスに想いを寄せる17才の神官兵士。

ベレンテス
古参の神官兵士で、リセリックとは同郷でもある。

レイダル伯
レイダル辺境伯領を統治するギナツ家の第9代当主。才覚と自信に裏打ちされた野心家。

アウレリアス
元エルギーザの、トゥール最強の魔道師。レイダル伯の参謀。

大白猿
スウガ山脈からパンタの繁茂する森林にかけて生息する、今は絶滅したとされる半獣人。

クラーケン
地下水脈に巣くう淡水棲の巨大軟体動物。

ドーントレス
クウェイでライが手に入れた、2本の尾を持つ愛馬。

沼魔
トゥール特産の半水棲半陸棲の硬骨魚類。狩猟民のトーテムとなっている。

Vagrants

シオーンとの出会いは何を意味するのか

2075年、海上都市に住む14才の少年ライは、明日からの夏期休暇を前に親友のスタンとグレゴリー宇宙港で遊びふけっていた。そんな2人の前に躍びこんできた不思議な少女テレスの逃避行に巻きこまれたライは、スタンとはぐれ、気がつくと、そこは異世界の土の上であった。テレスは、世界から世界へと渡り歩く者ヴァグランツだったのだ。テレスは、自分の旅の目的は〝賢者の道〟を見つけだすことだと明かし、近いうちにかならず、ライを彼の世界に送りとどけようと約束した。それもつかのま、謎のヴァグランツが2人を襲い、ライは、テレスともはぐれ、見知らぬ世界へと躍ばされたのだった。そこは、異様に巨大な樹木が繁茂し、いまわしい獣の跋扈する魔力に満ちたトゥールの地であった。また、剣による統治が行われている世界でもあった。今ここでは、レイダル辺境伯を中心に、戦乱の兆しがあった。彼は甥のゲラン卿に命じ、禁じられた異端の魔を用いて、アドリン王女誘拐を企てたが、ちょうどそこに現れたライによって、失敗に終った。レイダルと敵対関係にあるオルセナのヴァリス男爵は、その働きを認め、ライを厚くもてなしたが、いあわせた神殿の異端審問官セラスの誘いで、ライは神殿に移ることにしたのだった。しかし、ライの存在に興味を抱いたレイダル伯は、参謀でもある元エルギーザの魔道士アウレリアスに命じ、神殿へ向かうライたちを襲わせ、虜にしてしまった。ライは

CHARACTER

ライ
2061年、地球に生まれ、海上都市に住んでいた好奇心旺盛な14才の少年。

スタン
ライとは、寄宿制中学校では同室の仲で、絶妙のコンビを組んでいた悪友。

テレス
謎のヴァグランツの少女。これまた謎の〝賢者の道〟なるものをさがしている。

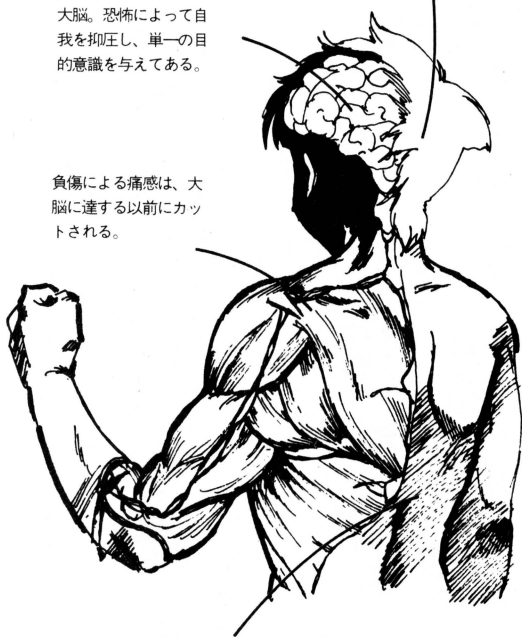
シオーン
ライの夢のなかに現われ、ライに助けを求めた謎の女性。

ゲラン卿
レイダル辺境伯の甥で、ギナツ家の血筋らしく野心的な壮年のスタイリスト。

獣師
レイダル伯に仕える魔道師にその腕を見こまれ、引き抜かれた元ギルドの老魔法使い。

アドリン王女
トゥールの王、エクエレミスⅢの第四王女で13才の勝気な〝お姫様〟。

ヴァリス男爵
オルセナ公の世継ぎで、公領の実質的な統治者。国王の第2王女を妃にむかえている。

ライロック卿
オルセナ公家に仕える家令。今はヴァリス男爵の補佐をしている。

非常に高いポテンシャルをもっている。しかし、それを50年以上の長い歳月にわたって使ってゆくために、その能力の大部分はセーブされている。その調和を破り、それぞれの体機能を最大限に発揮するようにリセットするのだ。まず、自律神経系副交換神経を通じ、体機能を制御している間脳のロックを解除する。肝臓でのグリコーゲンから糖への分解が促進され、呼吸は深く速くなる。血圧、血糖値、心拍数ともに上昇する。体細胞の代謝が加速され、体温が異常に上昇する。また汗、涙、唾液が異常分泌して、その上昇を抑えようとするだろう。こうして、体機能のアイドリングから加速され、次の過激な使用に準備する。小脳によって制御される運動神経系も再調整され、通常20％しか働いていない筋力をすべて出しきることになる。と同時に痛感や温感、冷感など戦闘行為の妨げになる感覚刺激は、大脳に達する前にカットされるのだ。

こうして、戦闘目的に向けて、精神機能、神経機能、生理機能を完全に調整された暗殺者は、反応の速い燃焼のようなものだ。単一の目的に調整するというのは、そういうことだ。自分の身体と生命を犠牲にすることになるのだ。いわば、人型のミサイルである。それ自体、爆発物のような暗殺者。誰が、それを阻むことができようか。

そこまでの処理が終われば、残りはわずかである。暗殺者の短く激しい燃焼をいつ始めるかをセットするだけだ。さもないと、本当の目的に達する前に、燃えつきてしまう。目的に十分近く、至近距離でスタートさせたい。それは、後催眠のようなものだ。特定の条件で催眠の内容が表面化する。今度の場合、セラスが神殿で呼ばれる愛称がパスワードとなって、セットされたトランス状態に突入するように仕組まれたのだ。

彼らは、行くところまで行かないと止まることはできない。目的が達成されるまでは、何をしても無駄なのだ。しかし、いったん、目的が達成された後はどうだろうか。単一目的を持った者のその目的が達成される。目的意識は意味を持たなくなり、消滅する。その目的意識を軸に縛られていたすべての調整は解除されてしまうだろう。ありていに言えば、催眠術が解けてしまうのだ。そして、肝心なことは、“目的が達成されたら”ではなく“目的が達成されたと認識したら”ということである。目的が達成されようが、されまいが、そう思い込ませてしまえばよい。偽りのENDマークでも、一端通ってしまえば、同じことなのだ。実際、被術者の偽りを見抜く能力は乏しいものである。それは、単一目的に規定されているため、視点のヴァリエーションに乏しいからである。それがこの魔法のウィーク・ポイントであった。

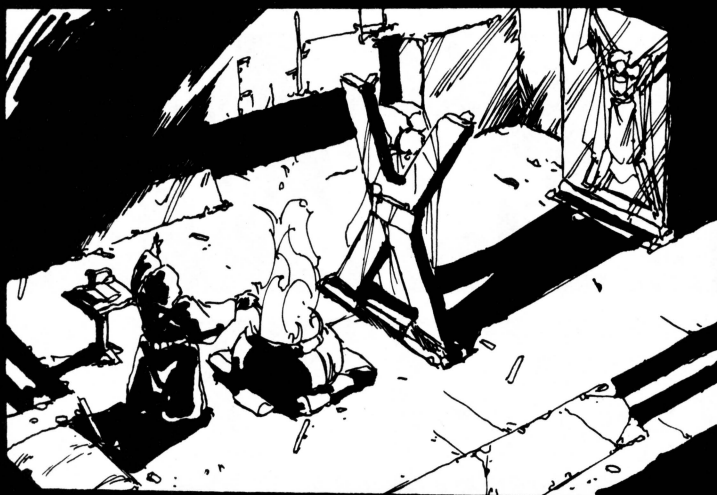
いずれにしろ、人間性を否定したいまわしい魔法である。それは、異端の名にふさわしい不健全な合理性を持っている。その異端を狩る神殿が、逆襲されこうも痛手をこうむろうとは、誰が予測しえただろう。

神皇記ヴァグランツ

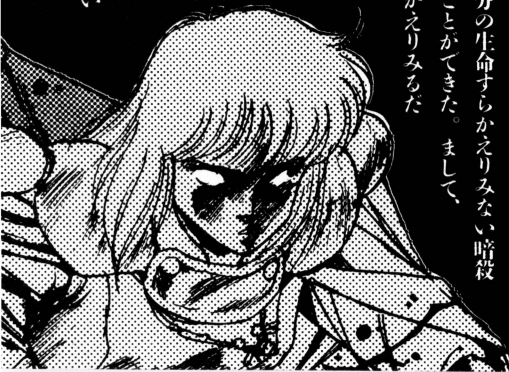
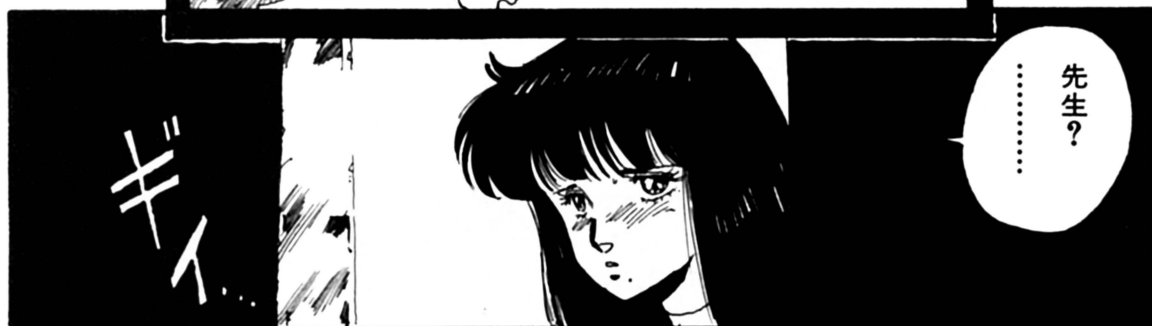
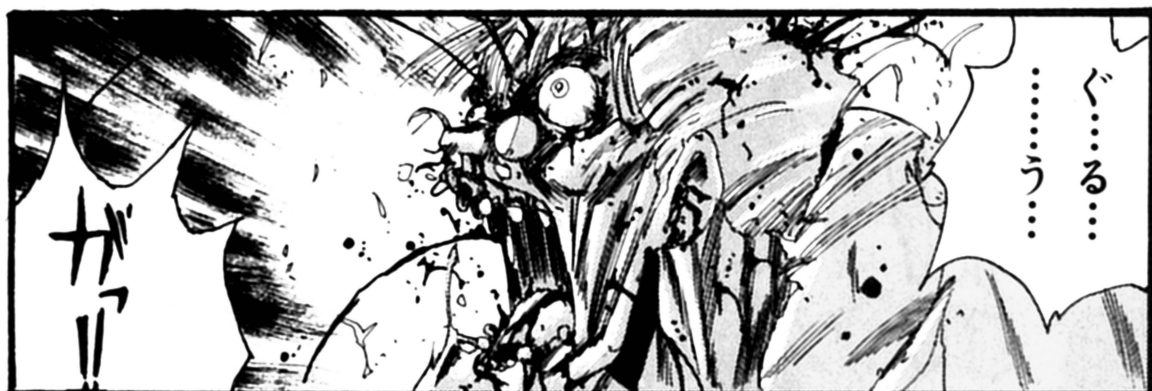
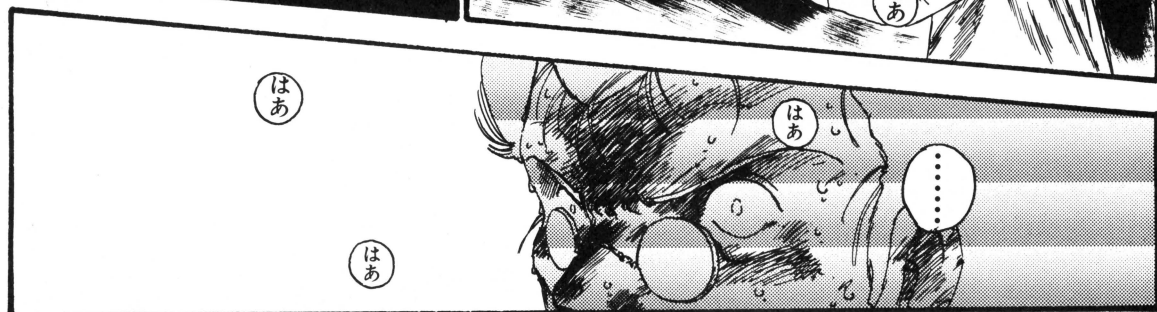
Vagrants

〈設定〉集 byヴォクソール・プロ

いかに最強の暗殺者たりえるのか

恐怖を抱くことがなかったら、人間は、ずっと能率的な殺戮者になることだろう。自分が殺される側かもしれないという恐怖は、確かに人を殺戮にかりたてるかもしれない。しかし、他者を殺すことの恐怖は、殺人行為の大きな障害になる。誰もが、殺人を実行する最後の瞬間に、ためらいを感じるものだ。兵士が、射撃や剣の訓練をするのは、単に技術的な目的のためばかりではない。それは、殺人という行為の型を、くり返される訓練の中で、自動的な反射動作として刷り込み、殺人を実行するのに必要な意志力の負担を軽減するものなのだ。そして、その恐怖を完全に捨て去った者だけが、真に恐るべき殺戮者たり得るのだ。えてして、そうした者は、恐怖とともにより多くのものを捨て去っているケースが多い。

彼ら異端の魔道士が、暗殺者をしたてるとき、そうした恐怖を一つの手段として用いるのは、当然だといえよう。X字型の台にはりつけにされた被術者は、術者に背を向け、壁の一面に配された鏡に向かい合わされている。被術者は、鏡を通して、背後から術をかけられる自分の姿を見ることになる。あらかじめ、恐怖を拡大する薬物を投与された被術者の心の中には、次から次へと無意識領域から不安と恐怖のパルスが送られてくる。鏡は、その恐怖を自己との対峙の中に固定するためのものなのだ。その恐怖を軸に、術者は、火の精霊の力をもって、被術者を追いつめてゆく。被術者は、強固な自我の殻を少しずつはがしとられ、やがて、全き生の魂がむきだしの恐怖にさらされることになるのだ。一瞬、意識は完全に空白になり、自我は、無意識の領域に追い落とされる。そのとき、被術者の心は、恐怖で完全に征服されたのだ。

あとは、その生のカンバスに、目的意識を書き込んでやればよい。目的意識は単純ならば単純なほど、強い。複雑な目的意識がより多くの無意識領域とのバイパスを必要とするのも術のかかりを浅くする要因である。「ホーバンを殺すこと」それ以外の目的を書き込まなければ、自分の生命すらかえりみない暗殺者をしたてることができた。まして、他者の生命をかえりみるだろうか。こうして、最強の殺戮者たる精神的な条件を得るのだ。

体機能の再調整を計る。人間の身体というのは、元来、

ライは女の子に助けてもらって、いいな♡一方で、コルビシュの破砕死！うーむ…。

!?

――先生？

うう…お…
………くっ…

来る……な……
来る…な………

くるなっ!!
くるなっ!
くるなアア!!

ぐ…る……
……う…
ガァ!!

ゾゾゾ
うう…
はっ!!
ギィ…
!!

ゴオッ
ぐあぁぁ

ヘッ
!!

これは…
これは一体…?

はぁ
はぁ
はっ
!

うっ!!
ボオッ

ヴーン

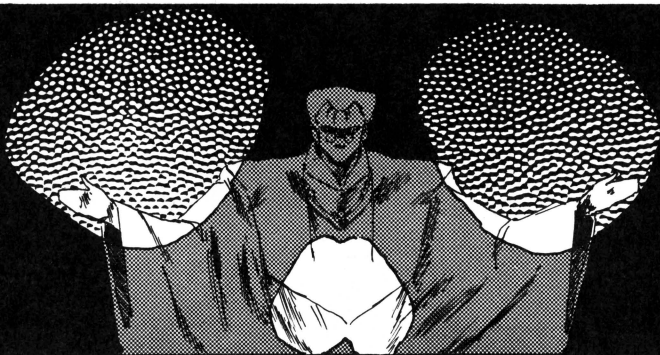
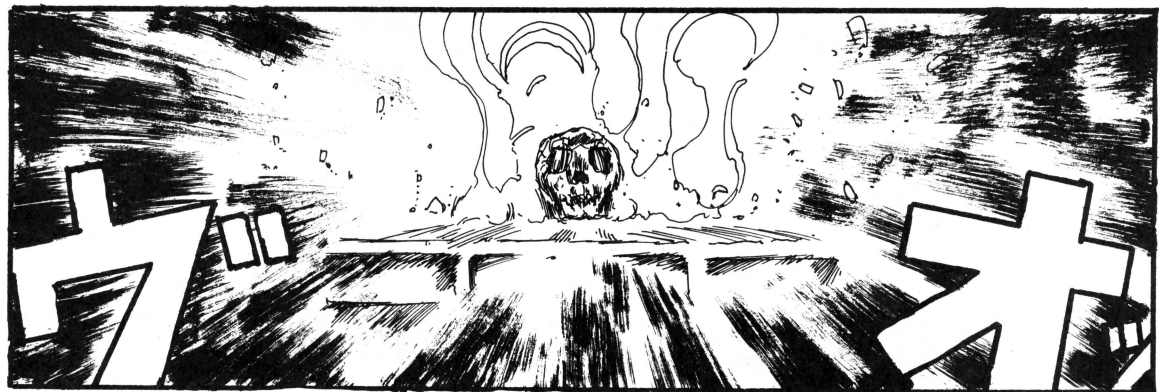
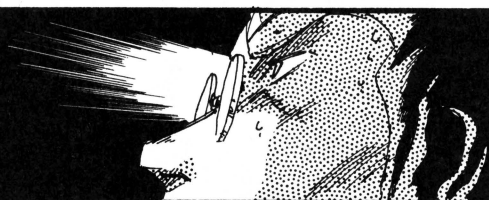
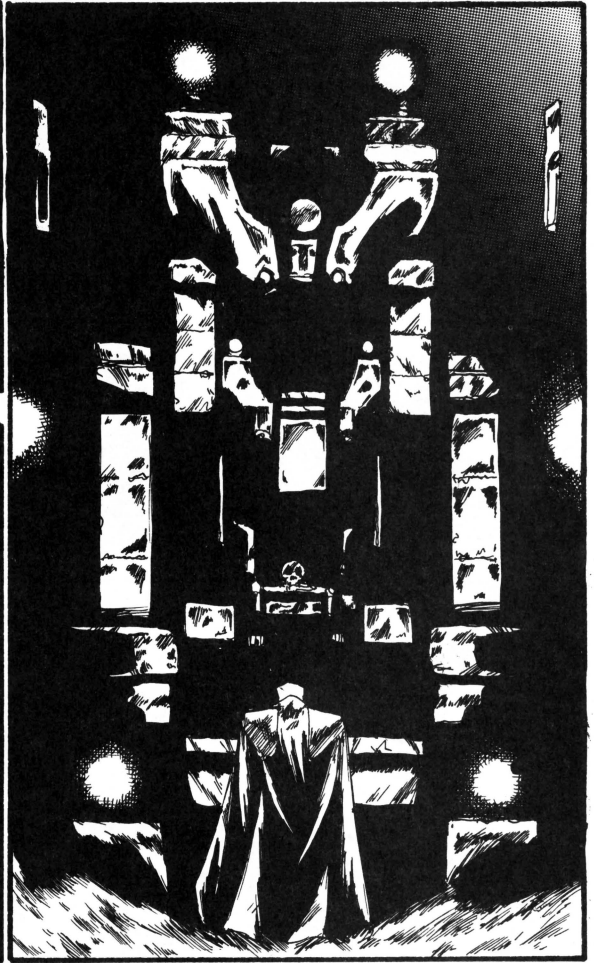
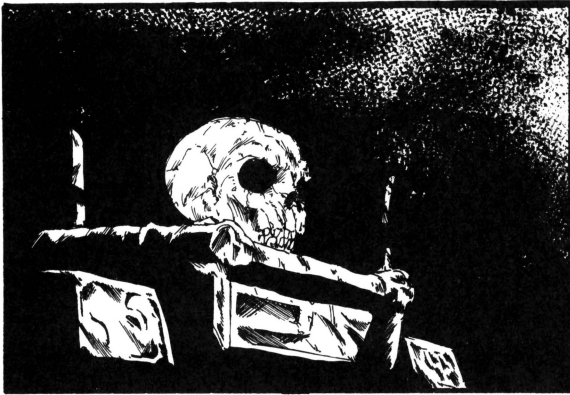
スウッ

はぁ
はぁ
はぁ
はっ
はぁ

さあ…
アレス・ファラン・トゥの
しゃれこうべよ
我に力の扉を
開けよ…

シュウウウ

ヴーーオ゛

エイシル…
私はこれから
大切な実験を
行う
決して
立ち入っては
ならぬ
はい…
ギイイイ
ガシャン
スッ

我々が古より
精霊の魔法を
禁じてきたのは…
それが
それが世界を
狂気させる
力を…
もっている
のではないか
これほど…
これほどまでに
強烈な意志を
もった魔道士!!
わしは　恐ろしい!!——……
あれを使うしか……——
あれを…!!

そ……
そんな…
ヨロ…

私が……
私がやったのか…?

ガッ
ミシッ
私が父上を
やったのか?

地下の独房に
入れておけ!
私なのか!?
どうなんだ!

よいか!
必ずライをとらえるのだ
はっ
………
おしえてくれェェ…!!

——ホーバン…
わしは…
わしは今
考えておる…!!

はやく!!

ビュッ

ビュッ

こっちよ!!

カッ

カッ

ふう…

いたぞォ!!
ライ殿…
しかたありません
……
う…うん
こっちだ!!
チャッ

パサッ
!

こっちへ!!

イ…
イェルファン…
これは…?

だいじょうぶだって!
敵じゃないわ!!

はやくしろォ!!
弓だっ!
弓をつかえェ!!
いくぞ!
イェルファン!!
はっ!!

タタタタタ…
ライ殿！
こちらへ!!
!!
いたぞ!!
ダッ

きさま…
きさまが異端のライかっ！
すべてはきさまの仕業だったのだな！
ライ殿…あれは？
ちっ…ちがう！聞いてくれっ!!ホーバンは…
殺してもかまわん!!
かかれィ!!
まってくれっ
ホーバンは死んでない!!殺してなんか…
くそっ
イエルファン!!
はっ

ふう…

イエルファン
う…
イエルファン

イエルファン！
わかるか？
ラ…ライ殿
私は…？

僕たちは
催眠術に
かけられて
いたんだ
いたぞ！
あいつらだっ!!
あいつらが
ホーバン様をっ！
術⁉
すると
ここは……
いたぞォ!!

ホーバンを
しとめたぞォ!!
ホーバン様が…
ホーバン様…
ホーバン様が殺された!!
ホーバン様が!
ホーバン様がなくなられた!
うう…
シュウウ!
ホーバン様――っ!!
シュウウ…
あ…う…
シュウウウ…

しばらく
死んでいて
くれ!!
!!

ズシュ

どけっ!!
セラス!!
うっ
うおおおォ

―今のセラスには
何を言ってもムダだ!!

!

タタタタ…

まてよ…

もし…
ホーバンが死んだと

セラスたちに
思いこませることが
できれば…

チャッ

ひょっとすると…!!

ダッ

ーーんっ!?
セラス…!!

屍骸(しがい)の散らばった美しい庭園を走るライ! 急げ!!

神聖記ヴァグランツ
Vagrants

story：ヴォクソール・プロ
art：麻宮騎亜

SECT6：コルビシュの決意

MSX

お兄ちゃんはエライ。
ボクだってスゴイ。

FCで大人気の
あのツインビーがMSXに。

ふたりのミラクルシューティング
ツインビー
好評発売中
TwinBee™

発売以来、大好評のMSX用ゲームソフト「ツインビー」。ふたり同時プレイができるので、兄弟で遊んでいてもケンカをしなくなったような気がする。それも、力をあわせて戦える面白さがあるからだ。さあ〜ツインビーにのって、ウインビーといっしょに空中戦にいどもう。平和な島を守るのは、ふたりの合体パワーだ。

¥4,800

エンドレスキャンペーン'86 実施中!!

オリジナル「キャップ」。
早い者勝ちだ。

いま新製品（1月以降発売）を買うと、スピードくじがついてきます。当りなら、オリジナルグッズをプレゼント。ハズレても、リンゴがでると、集めたリンゴの数で希望のグッズがもらえます。

■コスロットゲーム得点表

★Tシャツ……リンゴ4点　★腕時計(ベラ)……リンゴ7点
★キャップ(帽子)…リンゴ6点　★ヨットパーカー……リンゴ8点
★ウエストバッグ…リンゴ6点　★ウインドブレーカー……リンゴ10点
★トレーナー……リンゴ7点　★スタジアムジャンパー…リンゴ12点

※ご応募いただいてから発送まで、約1カ月ぐらいかかります。
※住所、氏名などは忘れずに、正確に書いて送ってください。

MSXは、通信販売できます。

●住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品代金を現金書留でお送り下さい。
※ファミリーコンピュータ用カセットは取り扱っていません。

Konami® SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●MSXマークはアスキーの商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●新製品情報は　TEL. 03-262-9110

©Kadokawashoten 1986　凸版印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌13977—7